N.25 FEBBRAIO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

SEGA Master System



ROBOCOP

... inoltre in questo numero:

MARIO BROS. - THUNDER CASTLE - ROBOCOP 2
ZOOL- WIPEOUT - PROJECT I.G.I.

Settembre '85

Intellivision è nuovi giochi a prezzi nuovi.

MOTOCROSS	L. 45.000	BUMP'N'JUMP	L. 45.000
PINBALL	L. 45.000	D.D. TARMIN	L. 55.000

...e molte altre novità a prezzi eccezionali!

CONSOLLE INTELLIVISION L. 199.000

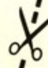


INTELLIVISION™
Intelligent Television

Sì, sono interessato ad avere maggiori informazioni su Intellivision e i nuovi giochi. Inviatemi gratuitamente, e senza alcun impegno, il vostro Catalogo.

Nome________________ Cognome________________
Via________________ Cap________________
Città________________ Telefono________________

Spedire in busta chiusa a
N.B.C. Italia, distributore esclusivo Intellivision per l'Italia.
Via Conservatorio, 22 - 20122 MILANO - Tel. 02/7491126



IL MESE PIU' CORTO

Da quando realizzo questa rivista febbraio è la mia bestia nera: quei due o tre giorni in meno sul calendario significano tantissimo per me in termini di scrittura e per questo ho cercato di anticipare il più possibile i tempi di realizzazione di questo numero.
Come immagino abbiate capito non è servito a molto, perché a causa di impegni personali inderogabili e problemi tecnici vari sulla mia linea internet ogni mio buon proposito di chiudere addirittura in anticipo queste pagine è miseramente fallito.

Devo però dire che il risultato finale non ha risentito più di tanto di queste sfighe anche se a farne le spese è stata la sezione "Today" dedicata ai giochi più recenti da me giocati, che - sfighe permettendo - tornerà nel prossimo numero.
Per quanto riguarda invece questo n.25 permettetemi di dire che presenta una delle copertine, a mio giudizio, più belle tra quelle da me realizzate per AntaGamers, con un Robocop bello massiccio, protagonista indiscusso di queste pagine con ben due giochi a lui dedicati ed uno speciale scritto da Zzap! in occasione del lancio del primo videogame per C64.
A proposito di speciali della vecchia carta stampata, troverete anche un bell'articolo estratto dal numero 13 di Videogiochi e dedicato al design dei videogames: considerando che è stato scritto all'inizio del 1984 direi che non è affatto male come documento storico da recuperare.

Troverete poi tanti altri giochi decisamente interessanti che vi condurranno nel nostro oramai abitudinario viaggio del tempo. Non vi elencherò ogni singolo titolo trattato per non diventare pesante, ma che spero stuzzicheranno tutti la vostra curiosità.

E come sempre… buona lettura!

Massimiliano Conte

in questo numero...



ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA
Alessandro Socci, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Cristiano Parolini, Roberto Lari, StefanoF, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Daniele, Carlo, Costantino Apostolakis, Maurizio Faccin, Fabio Talpone, Roby, Elia Liut
Lorenzo Baffi, Ciro, Mario Ciciotti

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
la pagina Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

V.1.1

MARIO BROS.

Un grande classico arcade Nintendo arrivò nel 1983 su Atari 2600 (e non solo) ma oggi, curiosamente, in molti tendono a non ricordare questo gioco, sia nella sua incarnazione originale che nelle sue conversioni domestiche.
Il motivo? Probabilmente il successo del successivo Super Mario Bros ne oscurò parzialmente il ricordo.
Quale migliore occasione quindi per tirare fuori dal baule dei vecchi videogiochi questo titolo e dargli una spolverata nella nostra memoria?

Partiamo parlando un po' della storia dietro a questo gioco: in Mario Bros. i fratelli Mario e Luigi, di professione idraulici, dovevano liberare i vari livelli dalle creature che infestavano le fogne di New York o, perlomeno, questo sembrava essere lo scopo finale dei loro sforzi.
Per farlo i due non disponevano di armi, ma potevano capovolgere gli avversari con un colpo dal livello inferiore dello schema per poi eliminarli passandoci sopra.
I nemici non rimanevano però inermi a tempo indeterminato e, dopo pochi secondi, si riprendevano procedendo molto più velocemente di prima.
Nella parte inferiore della schermata era poi presente un cubo con la scritta "POW" che, se colpito, poteva capovolgere tutti gli avversari presenti in quel momento a video e che, ovviamente, aveva un numero di utilizzi limitato.
Già che parliamo di schermate è bene ricordare che Mario Bros. non prevedeva alcuno scrolling e il suo gameply si svolgeva solo a quadri fissi.
Terminati i nemici di un livello si passava così a quello successivo che, come da prassi, presentava un grado di difficoltà maggiore.
Da segnalare la presenza dell'opzione di gioco per due player contemporanei, che permetteva perciò a due giocatori di manovrare i due fratelli nella medesima partita. Questa modalità era stata sviluppato affinché i due giocatori cooperassero, ma dato che gli idraulici potevano intralciarsi a vicenda, non era raro che più che lavorare assieme i due giocatori si dessero fastidio mentre cercavano di raggiungere un punteggio superiore a quello dell'avversario.



Ok... non è l'arcade... ok... non è nemmeno la versione per NES... ma graficamente cosa volevate in più dagli 8K della cartuccia per 2600?

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Sulla piccola Atari 2600 i granchi sono realizzati in maniera discreta...



... a differenza delle falene che sembrano essere invece delle topoline con il fiocco in testa.
Dietro a Mario potete anche notare la palla di fuoco pronta a partire per abbrustolirgli la nuca.

Il gioco prevedeva tre tipologie di avversari:
- tartarughe, ribaltabili con un solo colpo;
- granchi, rovesciabili con due colpi;
- falene, più difficili da capovolgere perché non sempre a contatto con la piattaforma.

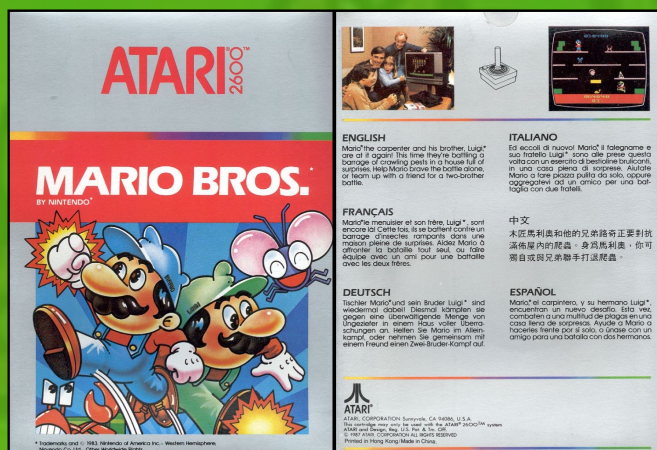
A questi si aggiungevano mostri di ghiaccio che, se non fermati per tempo, congelavano le piattaforme rendendole particolarmente scivolose e palle di fuoco capaci, come prevedibile, di stecchire il nostro idraulico al minimo contatto.

Questo era il concept del gioco in versione coin-op, ma va detto che venne mantenuto sostanzialmente inalterato anche per la versione VCS 2600.

La piccola console di casa Atari, nonostante tutti i suoi limiti, riuscì a restituire un'onestissima conversione alla quale era difficile chiedere di più: tutti gli elementi dell'arcade erano presenti e la grafica, nonostante le inevitabili riduzioni in termini di colori e definizione, faceva il suo dovere, così come la giocabilità che si attestava su buoni livelli.

Venne perfino mantenuta la modalità a due giocatori contemporanei, che non era certo così scontata su questa piattaforma.
Il tutto fu infilato in una cartuccia da 8KB, rilasciata sul mercato nel 1983 (lo stesso anno dell'arcade) e programmata da quel Dan Hitchens che tre anni prima si era già occupato del porting di Berzerk per il sistema.

Purtroppo la concomitante crisi del 1983 negli Stati Uniti non permise sia alla versione arcade che alla versione per VCS 2600 di replicare il successo che il titolo aveva ottenuto in



La confezione del gioco per 2600 in versione Silver. Mario Bros. su questa console verrà successivamente distribuito anche con lo stile grafico "red".

Il retro della confezione riportava l'erronea indicazione del mestiere dei due fratelli: infatti qui vengono ancora indicati come falegnami (svista che finirà di conseguenza anche nelle recensioni del gioco uscite all'epoca).



I mostri di ghiaccio su Atari 2600 avevano quel colore viola, immagino a causa della paletta dei colori disponibili, cosa che li rendeva un pochino difficili da riconoscere. L'effetto era però lo stesso: se si scioglievano rendevano la piattaforma drammaticamente scivolosa per il protagonista.

territorio giapponese.
Fu un peccato perché la cartuccia per la console Atari, se fosse uscita in periodi meno burrascosi del mercato videoludico, avrebbe indubbiamente goduto di un successo maggiore, vista anche l'importanza storica che questo titolo ebbe sul futuro del medium videoludico.
Infatti Mario Bros. nacque dalla collaborazione tra due dei geni presenti in Nintendo che avevano già collaborato alla creazione di Donkey Kong: Shigeru Miyamoto, game designer che successivamente darà origine alle due saghe di Zelda e Super Mario, e Gunpei Yokoi, la mente di Nintendo dietro alla creazione dei Game&Watch e del futuro GameBoy.
I due, partendo dal personaggio introdotto proprio in Donkey Kong e chiamato con il generico nome di "Jumpman", cercarono nuovi spunti per un gioco che potessero bissare il successo del precedente titolo.
Yokoi ad esempio propose l'idea di colpire i nemici "da sotto" per eliminarli che, però, risultò rendere troppo facile il game-



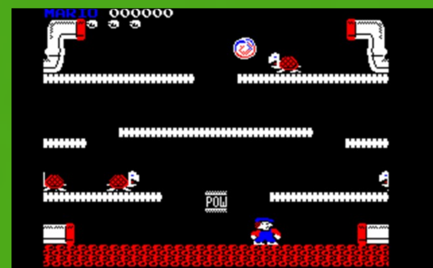
La versione per 5200 poteva godere di una grafica decisamente migliore e, anche se continuava ad essere distante dal coin-op, aveva alcune animazioni davvero degne di nota oltre ad un audio più convincente.



Su 7800 la grafica risultava sicuramente più piacevole delle due console che l'avevano preceduta, ma stranamente mancavano alcune animazioni presenti su 5200 e l'audio, causa limiti tecnici hardware, era simile più a quello del VCS che a quello del SuperSystem.



Su computer Atari 8 bit (400/800) ci saremmo aspettati un risultato molto simile al 5200, ma il gioco non uscì mai.
Nel 1988 però Mario Bros. venne riprogrammato completamente dal team Sculptured Software per la serie di computer XL/XE, risultando la miglior conversione su piattaforma Atari mai uscita, anche superiore a quella per 7800.



Qui potete ammirare la versione Amstrad CPC che, pur non essendo una conversione disastrosa, dà l'idea che si potesse fare qualcosina in più.
E poi qui Mario non è Mario (o si è tagliato solo i baffi?)



Stesso discorso del CPC vale anche per ZX Spectrum, solo con un pizzico di monocromia in più.

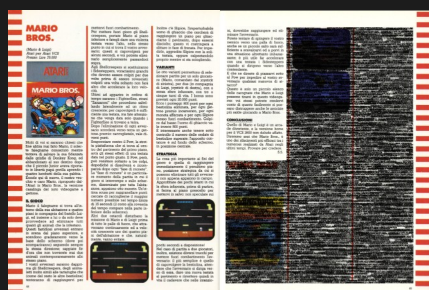


Qui potete invece ammirare il gioco uscito per C64 e realizzato da Ocean nel 1987, giocandolo non si può non notare un modo "strano" di questa versione di gestire la velocità con cui Mario si muove.



Questa è invece un'immagine della versione realizzata da Atari nel 1983 e mai rilasciata per C64: su internet si trovano video (e anche la rom scaricabile) del gioco. Rispetto a quella Ocean è graficamente più fedele e anche la velocità di Mario sembra replicare meglio quella della versione arcade.

LA STAMPA DELL'EPOCA...



VIDEO GIOCHI

La recensione della versione VCS 2600, pubblicata da Videogiochi nel luglio 1984, si sviluppa su tre colonne e mezzo della rivista.
Come prevedibile il redattore identifica Mario come un falegname a causa dell'errore riportato nella documentazione originale, dichiarando perfino che lo schema rappresenti la casa dei due fratelli, infestata dagli animali che dobbiamo sconfiggere. Vabbé, concediamogli queste sviste.
Viene ricordato anche che il protagonista è il medesimo già apparso sia in Donkey Kong (come salvatore) che in Donkey Kong Jr (come cattivo). Per il resto il gioco viene descritto con la solita dovizia di particolari, soffermandosi soprattutto sulla natura competitiva della modalità a due giocatori, nella quale esistono svariati modi per farsi delle “carognate”.



Che dire… personalmente ho sempre inteso questo gioco nella sua versione a due player più collaborativo che competitivo. Sbagliavo io? Chissà!
L’articolo si conclude evidenziando come si tratti di una delle conversioni arcade meglio realizzate su Atari 2600 degli ultimi mesi.

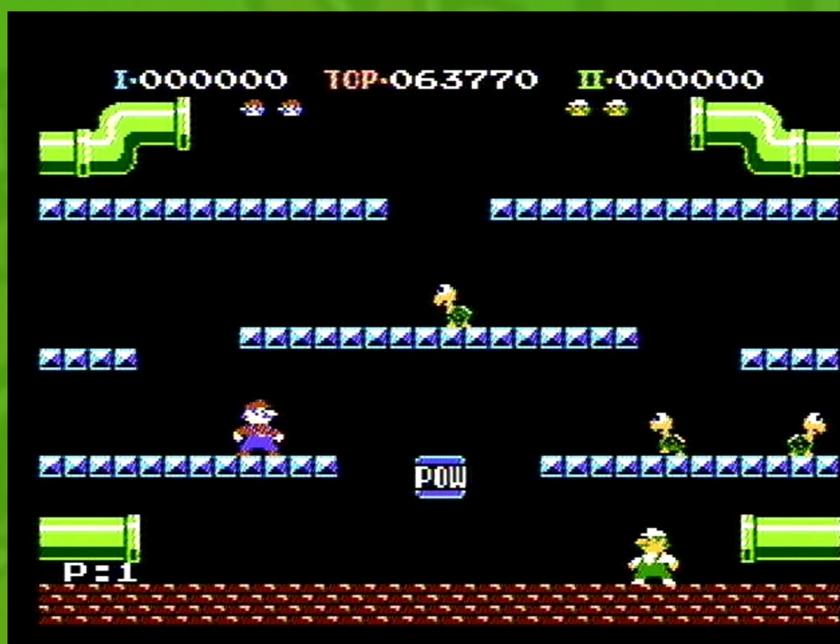
E sempre su Videogiochi, sempre nel 1984... ma nel mese di novembre, si torna a parlare di Mario Bros., ma questa volta nella sua versione "da bar", spalmata su ben cinque pagine.
Non c’è molto da dire relativamente al contenuto di questo articolo, perché si limita ad indicare i vari livelli che vi aspettano durante una partita e vi fornisce qualche strategia per affrontare i Ivari schemi di cui è composto il gioco.



ELECTRONIC GAMES

Siamo ancora a novembre del 1984 e questa volta è Electronic Games a recensire il gioco per Atari VCS. Anche in questo caso la fuorviante manualistica costringe il redattore a scrivere che il titolo ci porta nella casa di Mario e Luigi, due falegnami che devono liberare la loro casa dalle antipatiche creature che popolano i livelli del gioco.
I toni della recensione sono entusiastici e il tutto si conclude con un giudizio "molto positivo"... che vale quello che vale, perché a pensarci bene all'epoca difficilmente le riviste parlavano male di un gioco.
Considerando che il metro di valutazione va da una a cinque stelle, Mario Bros. su Atari 2600 prende tre stelle in “LIVELLO GIOCO” (forse sinonimo per loro di giocabilità) e “GRAFICA”, mentre ne vengono assegnate cinque in “ORIGINALITA’”, chiudendo il tutto con quattro stelle in “VOTO”, che immagino sia una specie di globale che la testata attribuiva come una specie di valutazione finale.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (Videogiochi e Electronic Games)



play. Il meccanismo venne quindi reso più complesso con la necessità di spingere giù l'avversario capovolto per eliminarlo. Miyamoto invece sentì l'esigenza di cambiare lavoro a Jumpman, trasformandolo da carpentiere in idraulico, un cambiamento di professione che rimarrà poi incollato al nostro baffuto omino in salopette blu in maniera permanente e, dettaglio non meno importante, avvertì anche la necessità di attri-

Questa è invece la versione Famicom/NES prodotta da Nintendo stessa per la loro console e che, casualmente, è anche la migliore!



Da segnalare anche la versione creata per Game Boy Advance nel 2002 non solo per la sua riproduzione accurata, ma anche per sottolineare come nel giro di vent'anni ciò che stava in ingombranti arcade da sala sia finito nelle nostra tasche (e a voler essere onesti nel GBA ci potevano stare anche cose tecnicamente molto più evolute)

buirgli un background più sostanzioso, donandogli quell'origine italo-americana che diventerà un'caratteristica iconica del personaggio.
Altro punto di svolta fu quello di dare un'identità anche al fratello di Mario che qui rappresentava il secondo giocatore: nacque così quel Luigi che, anche se in questo gioco è ancora uno sprite identico a Mario colorato di verde, in seguito acquisirà delle proprie caratteristiche fisiche peculiari e anche dei giochi molto famosi a lui dedicati.

Avrete capito che Mario Bros. fu un titolo non solo divertente e ben fatto, ma fu anche uno snodo cruciale nell'universo di Nintendo, visto che seminò elementi importanti per lo sviluppo del franchise di Mario nei suoi capitoli successivi e che divennero punti centrali nella sua iconografia "canonica".

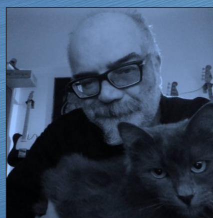
Va segnalato che questo non èfu l'unico titolo arrivato su Atari 2600 in cui comparve l'idraulico di origini italiane: vennero infatti convertiti per questa console (in maniera però molto peggiore) sia Donkey Kong che Donkey Kong Jr..

Per quanto riguarda le altre conversioni di Mario Bros, Atari pubblicò anche i porting per le console e i computer "di famiglia": abbiamo avuto così la possibilità di tastare con mano le differenze tra le piattaforme giocando a Mario Bros. su 5200 SuperSystem, 7800 ProSystem e computer Atari 8 bit XL/XE.
Atari creò anche una versione per Commodore 64 di questo gioco che non venne però mai distribuita ufficialmente. Toccò quindi ad Ocean, nel 1987, rile-



E, giusto perché continuiamo a citarla dall'inizio dall'articolo, chiudiamo con una bella immagine della versione arcade di Mario Bros.





IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Non è un mistero: ho adorato ed adoro tuttora Mario Bros., che resta uno dei titoli più divertenti da giocare in compagnia di un amico. Non fa eccezione la versione per VCS 2600, che al costo di qualche ovvia rinuncia nel comparto grafico offre gli stessi livelli di divertimento e giocabilità del coin-op e delle altre conversioni. Ed ora mi vorrete scusare, ma devo andare a prendere a capocciate mio fratello Luigi.

vare i diritti del titolo e convertirlo su tutti i computer più diffusi dell'epoca: Commodore 64, Amstrad CPC e ZX Spectrum.
Sul risultato finale potrete trovare le mie considerazioni nelle didascalie delle foto nell'articolo.

Ovviamente anche Nintendo stessa si occupò di portare il gioco sul loro Famicom/NES appena lanciato sul mercato giapponese, ottenendo un risultato che rasentava "l'arcade perfect".

Se avete letto l'articolo relativo al Famicom nel n.20, ricorderete certamente che fu proprio questo gioco ad essere utilizzato per dimostrare al pubblico quanto quella macchina fosse in grado di replicare fedelmente i titoli arcade sugli schermi di casa. Una strategia che, sembra, arrivò al punto di limitare l'aspetto grafico del coin-op proprio per poterlo riprodurre più facilmente sulla console di casa Nintendo. ■



Partiamo subito dicendo che questo titolo è divertente anche in singolo, ma dà il suo meglio quando avete accanto un amico che giochi con voi, opzione disponibile anche sulla vecchia console Atari.
Come detto nell'articolo, graficamente non si poteva pretendere di più da questo hardware ma bisogna riconoscere che a schermo trovavamo tutto quello che serviva per farci sentire nel coin-op, inclusa la sua giocabilità.
Nella marea di titolo mediocri che affollavano gli scaffali dell'epoca per questa macchina, la cartuccia per 2600 di Mario Bros. era un piccolo gioiellino che, purtroppo, venne oscurato (come tanti altri titoli meritevoli) dalla crisi che quell'anno coinvolse il mercato americano dei videogiochi.
In considerazione di questi fattori le assegno una bella medaglia d'argento.
Provatelo con un amico accanto e vi renderete conto che questo riconoscimento non è solo un premio di consolazione per la sfortuna che ebbe questa cartuccia, ma è pienamente meritato dal divertimento che questa conversione è ancora oggi in grado di dare a chi la gioca.



Giorgio Nicli
ho giocato tanti pomeriggi con questa versione sul 2600. In due era anche più di divertente.

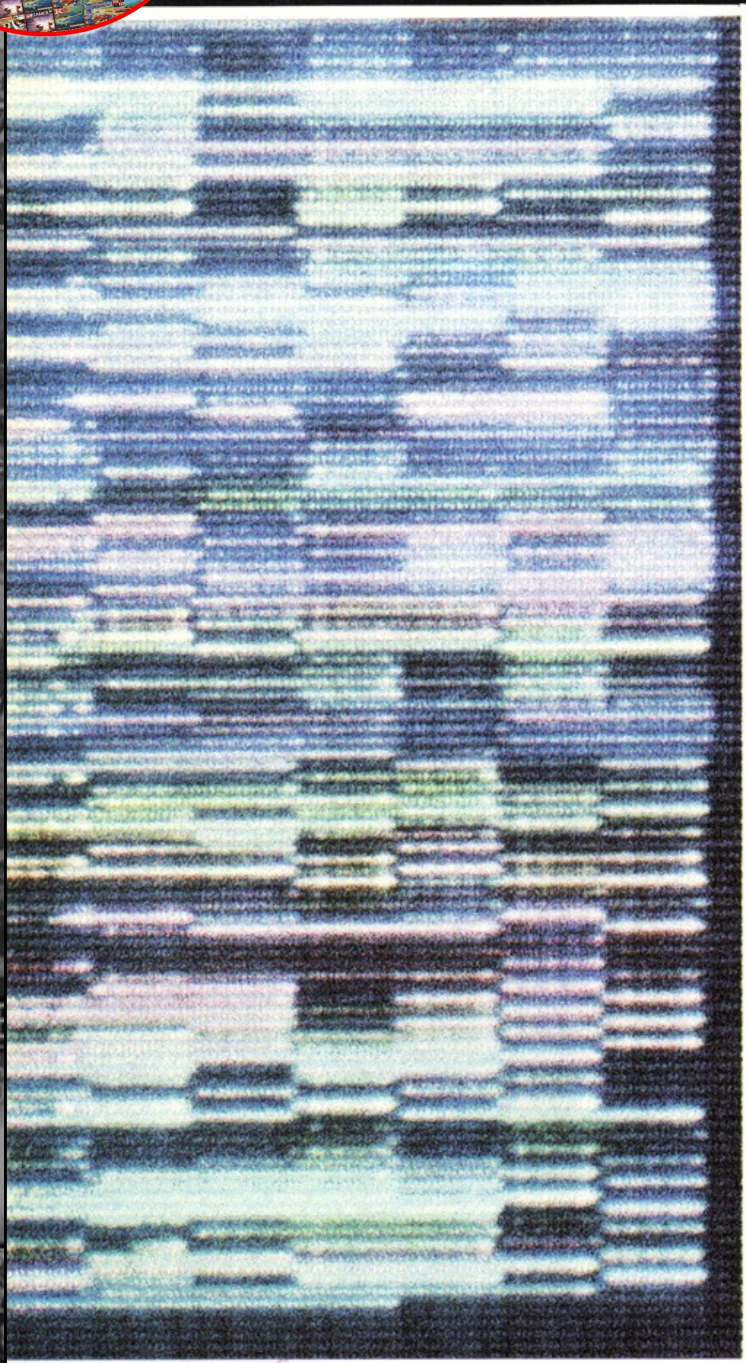
Beppe Randisi
Lo avevo per Atari 2600
Grandissimo gioco che mi ha impegnato per ore anche se il mio preferito era Crystal Castle

Vincenzo Romani
Giocato in sala per me rimane il vero gioco di Mario Bros molto più di SMB. Riuscivo molto bene a collaborare la difficoltà stava più nel Pow che a volte era un impedimento per saltare le fiamme o i nemici oppure a volte veniva usato erroneamente perché si sbagliava a saltare. Lo stage bonus con la raccolta Delle monete entro pochi secondi invece era godurioso

Francesco Tessarolo Crobu
Presente nella mia collezione sia Atari che Nintendo però ho solo il ricordo di un pomeriggio passato a casa di un amico a giocare alla versione C64.

Antonio Guarnaschelli
Io ho passato molte ore sul C64 con mio fratello.

Giulio Cesare
Comprato solo di recente nell'incarnazione per Game Boy Advance (conversione perfetta, ovviamente). Nonostante gli anni, giocabilità e divertimento sono rimasti intatti, ma del resto con due geni allo sviluppo i risultati non deludono (quasi) mai.
Il classico gioco semplice che al ritmo di "*un'altra partita e poi smetto*" ti risucchia facendoti dimenticare le incombenze della vita...



ATTUALITÀ

COME NASCE UN VIDEOGIOCO

"Dietro ad ogni videogioco lavora un equipe di cento persone", dice in questa intervista Condon Brown, direttore del Software Development all'Atari.

Fino a poco tempo fa i designer di videogiochi erano assolutamente inavvicinabili. Le società per cui lavoravano ne erano gelosissime e spesso non ne dicevano neanche il nome. A poco a poco, man mano che diventavano dei 'personaggi', sono usciti dall'ombra e noi stessi su VIDEOGIOCHI ne abbiamo intervistati più d'uno. Abbiamo così sentito il loro punto di vista su cosa vuol dire fare un videogioco, come nasce l'idea, come mai a uno gli viene in mente di fare il game designer, e così via.

Questa volta abbiamo invece intervistato la persona che sovraintende e coordina il lavoro dei designer.

È Condon Brown, prima designer lui stesso e ora direttore del Software Development della Atari, la divisione che si occupa della produzione di tutto il software Atari, da quello per il VCS a quello per i computer e i coin-op.

L'abbiamo conosciuto a Monaco di Baviera in occasione del Campionato Mondiale di Centipede e abbiamo fatto una lunga chiacchierata su come nasce un videogioco, più in generale sul processo produttivo che sta dietro alla creazione di un gioco e coordina l'inventiva dei designer.

Abbiamo così scoperto che dietro al misterioso designer c'è tutto uno staff di appoggio che aiuta, controlla, prova i giochi, li recensisce, sonda il mercato, ecc. ecc.

Non tutto quindi è affidato alla pura creatività e estro del programmatore! Anzi in casa Atari qualche volta fanno, come gli impiegati, quello che gli si dice.

L'INTERVISTA

Vuoi dirci brevemente qual'è la strada che deve percorrere un videogioco dal momento dell'idea iniziale a quello della cartuccia che entra in distribuzione?

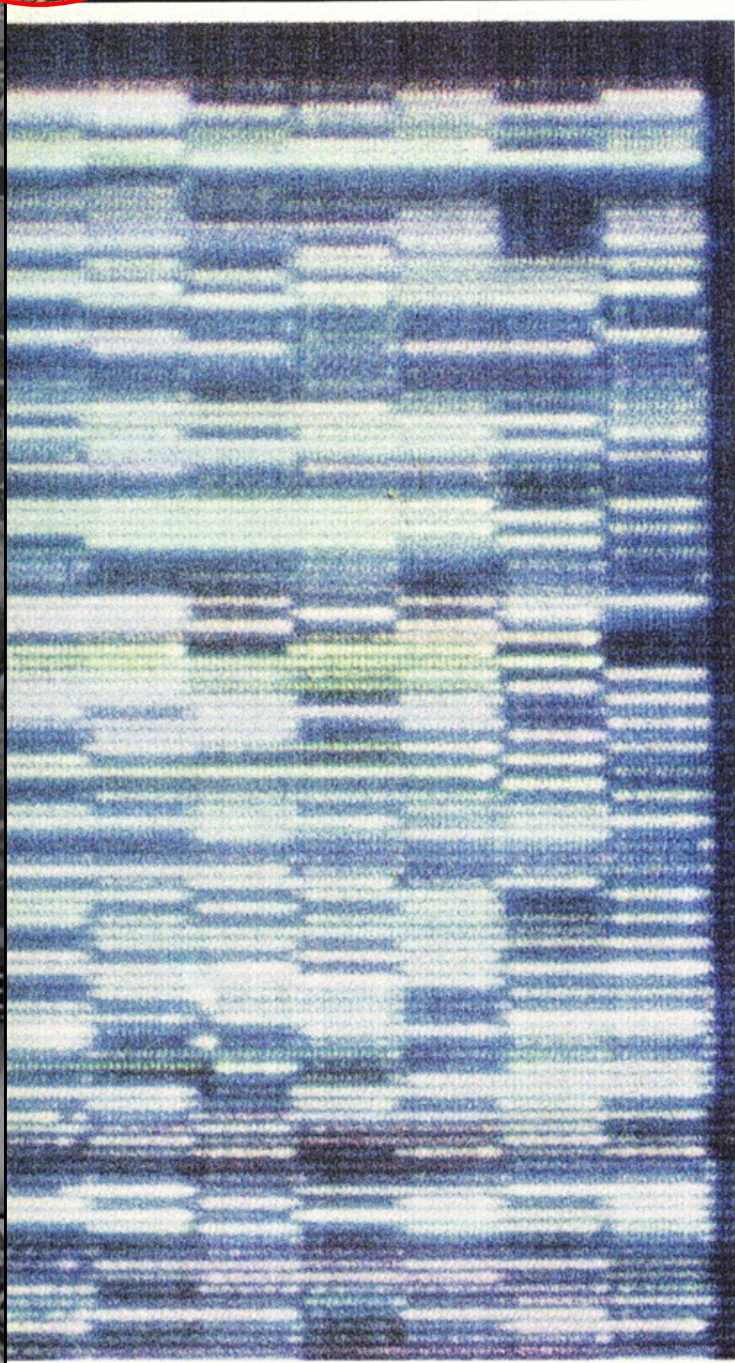
Bisogna fare una precisazione iniziale. Il nostro software si divide in tre diverse categorie: 1) i videogiochi da bar, per i quali Atari è molto famosa. 2) i LIC (Licensed International Character) cioè quei giochi che si ispirano a personaggi già esistenti, ad esempio, dei fumetti, o dei cartoni animati (tipo Asterix) e anche quei giochi che sono la versione home di giochi da bar. 3) poi per ultimo, anche se naturalmente non per importanza, ci sono gli original games quei giochi che sono una creazione originale dei designer.

Dietro a ogni videogioco lavora un equipe di cento persone. Naturalmente non sono tutti programmatori: è lo staff di supporto tipo i 'tester', gli 'announcer people', le persone del marketing e quelle dell'amministrazione. Le varie tappe che un gioco per il VCS deve attraversare prima di arrivare nei negozi sono, più o meno, le seguenti:

A - Il *concept*: è la fase dell'idea pura e semplice. In un certo senso è la fase più semplice perché c'è poco da fare: o l'idea c'è o non c'è. Non puoi tanto lavorare sulla creazione. Sei seduto lì (o meglio il designer è seduto lì davanti alla tastiera, ndr) e ti viene un'idea vuoi di una trasposizione vuoi di un gioco di pura fantasia. Questo è proprio il primo passo.

B - Il *Design*: è la fase in cui si studia la grafica, il tipo dei personaggi, i colori e l'ambientazione da dare al gioco. È a partire da questa fase che si inizia a prendere in considerazione il target a cui si rivolgerà il gioco. Perché se per esempio si pensiamo che sia un gioco adatto per un ragazzo tra i 16 e i 17 anni (che secondo i nostri studi





COME NASCE UN VIDEOGIOCO

è il target medio dei giochi Atari) allora ci saranno, astronavi, esplosioni, colori forti, si sceglieranno cioè quegli elementi che sottolineano di più l'azione e l'abilità. Se invece è un gioco che pensiamo si rivolga più alle donne allora i personaggi saranno più simpatici, i colori più delicati.

C - *Program*: questa è la fase più difficile, quella in cui il programmatore scrive il programma, cioè traduce in linguaggio comprensibile alla macchina le istruzioni necessarie a realizzare ciò che ha pensato nelle fasi A e B. In genere ci vogliono dai 4 ai 6 mesi, ma alle volte anche più di un anno. In questa fase il programmatore può essere affiancato da altri programmatori che lo aiutano risolvere alcuni particolari problemi di programmazione; tipo certe soluzioni grafiche o sonore. Non tutti i programmatori infatti sono artisti o musicisti.

D - *Debug*: significa eliminazione dei difetti di programma. Un gruppo speciale di persone che si chiamano "announces" giocano il gioco per due o tre settimane per controllare che funzioni come dovrebbe e che i punti corrispondano. In questa fase, che si situa quando il programma è quasi terminato, il gioco viene anche analizzato. Gli announces riportano continuamente al gruppo dei programmatori la loro opinione, i loro consigli: se i comandi funzionano bene, se il gioco è troppo difficile o troppo lento o troppo confuso. Noi vogliamo un gioco infatti che sia facile da imparare e difficile da vincere. Tutte queste opinioni sono molto importanti in questa fase perché permetteranno ai programmatori di risolvere i "software bug" che altrimenti, per averci lavorato sopra ore, giorni e mesi, sarebbero difficili da individuare con obiettività.

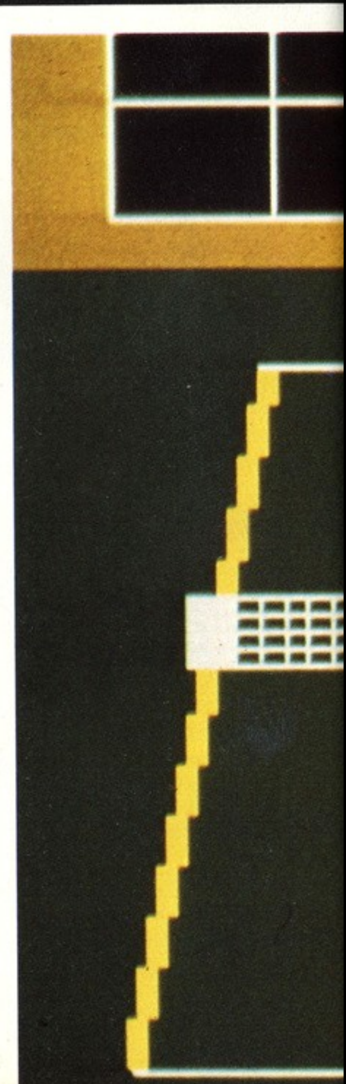
E - *Public Test*: è la fase cruciale, è qui che chiediamo al pubblico se abbiamo fatto o no un buon lavoro, se abbiamo o no avuto successo. Diamo il gioco da provare nelle case così che persone diverse e di età diversa lo giochino e diano il loro parere ai programmatori su cosa va e cosa non va, e cosa si potrebbe fare per migliorarlo.

Se dai pareri ricevuti ci rendiamo conto che il gioco non va allora ne fermiamo la produzione (come per esempio è successo con Tempest di cui non siamo riusciti a realizzare la versione domestica).

Il *public test* è solo qualitativo, cioè quello che chiediamo al gruppo esterno di persone è una risposta sulla qualità di un gioco.

E - *Review*: in questa fase il gioco viene analizzato dai responsabili del marketing e delle vendite. Al termine bisogna decidere: o si ferma tutto o si torna indietro e si studiano delle altre soluzioni.

F - *Play Test*. In questa fase cerchiamo invece delle indicazioni quantitative: è piaciuto il gioco? Quanto? A quanti può piacere? Se è piaciuto quanto sarebbero disposti



a pagare per una cartuccia: 30 $, 100 $ o niente del tutto?

Una volta ottenuto queste indicazioni si pone ancora il problema di scegliere: tornare a lavorarci sopra perché non si è colpito bene il target previsto, o mollare il progetto oppure proseguire verso la.

G - *Manufactory e Distribution*: cioè la produzione e distribuzione del prodotto.

Ma c'è ancora un'ultima fase, il:

H - *Sales Debug*: anche da questa fase vediamo se abbiamo o no avuto successo. Dato che siamo un'industria vogliamo guadagnare: se un gioco non vende vuol dire che qualcosa non ha funzionato.

Utilizzate anche voi le solite categorie di definizione di un gioco (spaziale, avventura, ecc.) e se si in che momento del processo sopra descritto entrano in gioco?

Siamo soliti dividere i giochi in sei categorie che ci servono al fine di meglio individuare il target finale. Queste sei sono: Space Game (cioè quelli spaziali - tipo Defender); Children Game (giochi per bambini); Military Game (di guerra - tipo Combat o Battle Zone); Maze Game (labirinto - tipo Dig Dug o Pac-Man); Adventure (avventura - tipo Raiders of the Lost Ark) e per ultima Sport & Race (cioè i giochi di guida e sport).

Appena formulata l'idea di un nuovo gioco si cerca subito di vedere a quale categoria appartiene per vedere quali sono le caratteristiche di design più appropriate.

Dicevi prima che il programmatore può essere affiancato da qualcun altro?

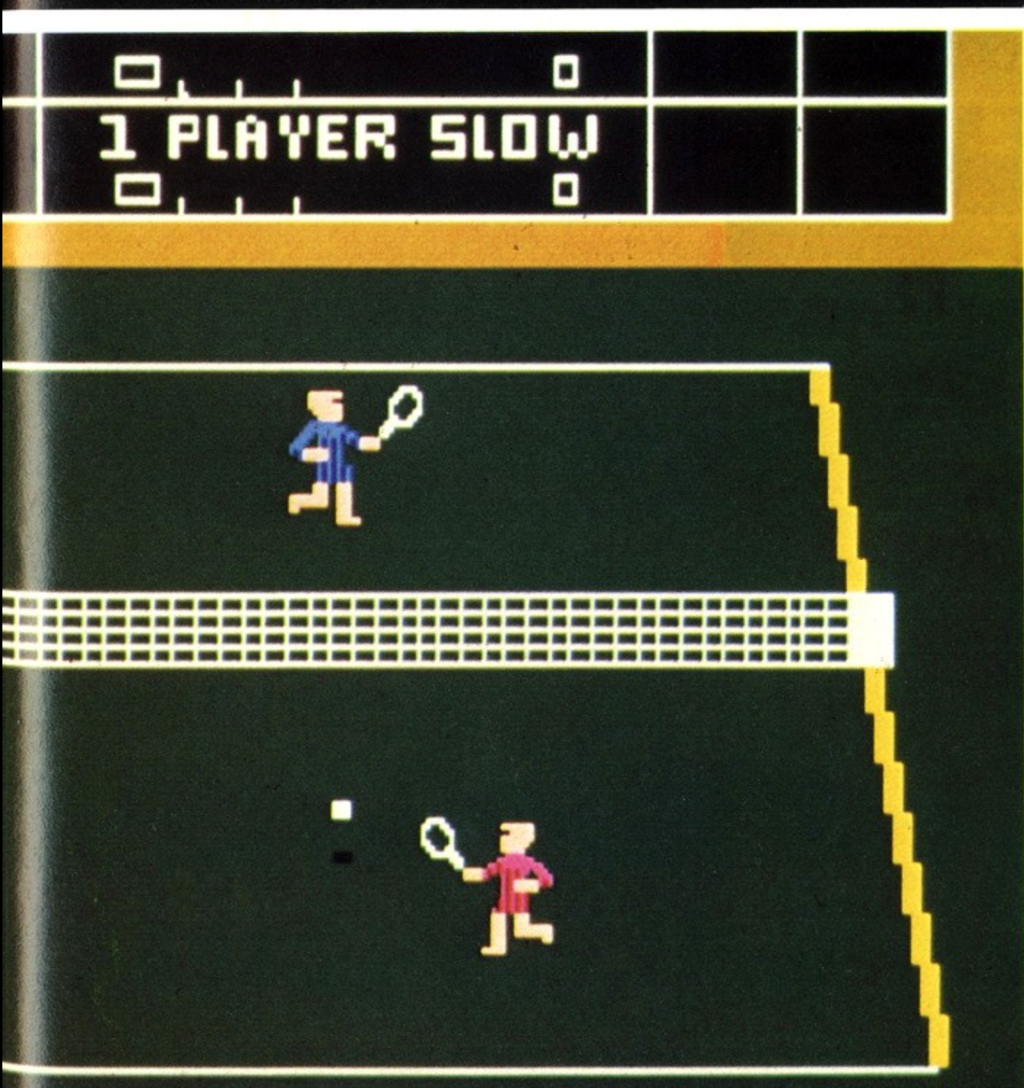
Si qualche volta il designer viene affiancato da una persona che non c'entra niente con la programmazione ma che in compenso conosce molto bene il soggetto da trattare. Questo vale soprattutto per i giochi che si ispirano a personaggi di fumetti, come Asterix o Topolino. In questo caso è molto importante l'aiuto esterno sia per quel che riguarda la definizione della grafica che per lo svolgimento della storia-gioco.

E il passaggio da un videogioco da bar a uno da casa chi lo fa?

La trasposizione bar/casa è un progetto molto interessante. Il programma per un coin-op è un programma molto grosso perché non c'è nessuna limitazione di memoria: i programmatori possono utilizzare tutta la ROM che vogliono senza nessuna costrizione come invece nel VCS. Quindi quando facciamo una conversione non è questione di riscrivere i codici, ma di riscrivere completamente il programma. E molto spesso non sono gli stessi programmatori che lo fanno perché ogni designer ama fare una cosa o l'altra.

Qual'è la differenza per i produttori di software tra un videogioco da bar e uno da casa? Quali idee di base sono diverse?

Nel VCS non vogliamo che la gente ci metta dentro una moneta: vogliamo solamente che si diverta a giocare. In un videogioco a gettone vogliamo invece che il gioco sia abbastanza accattivante perché uno ci metta dentro una moneta. Nella progettazione di un videogioco da bar il criterio su cui ci si muove è che, si, tu perderai ma potresti fare meglio se solo mettessi un'altra moneta. Quello che invece cerchiamo di raggiungere con un gioco per il VCS è quello del piacere di giocare e di continuare a giocare. In entrambi i casi siamo molto attenti alla grafica, ai suoni e alla giocabilità di un gioco ma è il modo in cui queste cose vengono unite, relazionate tra loro che fa di un gioco un bel gioco: quello che conta è l'esperienza totale che un gioco dà al giocatore. È qui che si può parlare d'arte. Non c'è nessun altro lavoro che unisca così l'arte alla scienza ed è qualcosa di cui non so dare una spiegazione. È per questo che facciamo i vari test a



COME NASCE UN VIDEOGIOCO

un gioco, perché non c'è nessun altro modo di sapere se piacerà o no. Se parli con cinque designer avrai cinque diverse filosofie del design e sono tutte giuste. Il problema è quale si adatta meglio a quel particolare gioco.

I designer sono sempre liberi di decidere su quale gioco lavorare?

Ci sono dei giochi in effetti per cui i designer vengono, in qualche modo, costretti: dai tempi di uscita, dal fatto che è una conversione, oppure perché vogliamo far uscire un certo gioco prima che ci pensi qualcun altro. Ci sono invece degli altri giochi che hanno i tempi dati loro dai designer stessi e noi lasciamo loro questa libertà perché reputiamo che quello a cui stanno lavorando potrà diventare un bel gioco.

Quando perdeste i game designer che fondarono l'Activision fu più difficile trovare dei buoni programmatori o qualcuno con buone idee?

I designer che lasciarono Atari erano degli ottimi programmatori e direi proprio che la cosa più difficile fu quella di trovarne altri alla stessa altezza come programmatori. Avere delle idee non è poi così difficile ma trovare qualcuno veramente competente nella programmazione in assembler lo è, perché quella di un gioco è un tipo molto particolare e difficile di programmazione e non tutti la sanno fare veramente bene.

Prima dicevi che può succedere che di un gioco venga interrotta la programmazione. Allora quanti giochi di quelli pensati e iniziati arrivano poi al mercato?

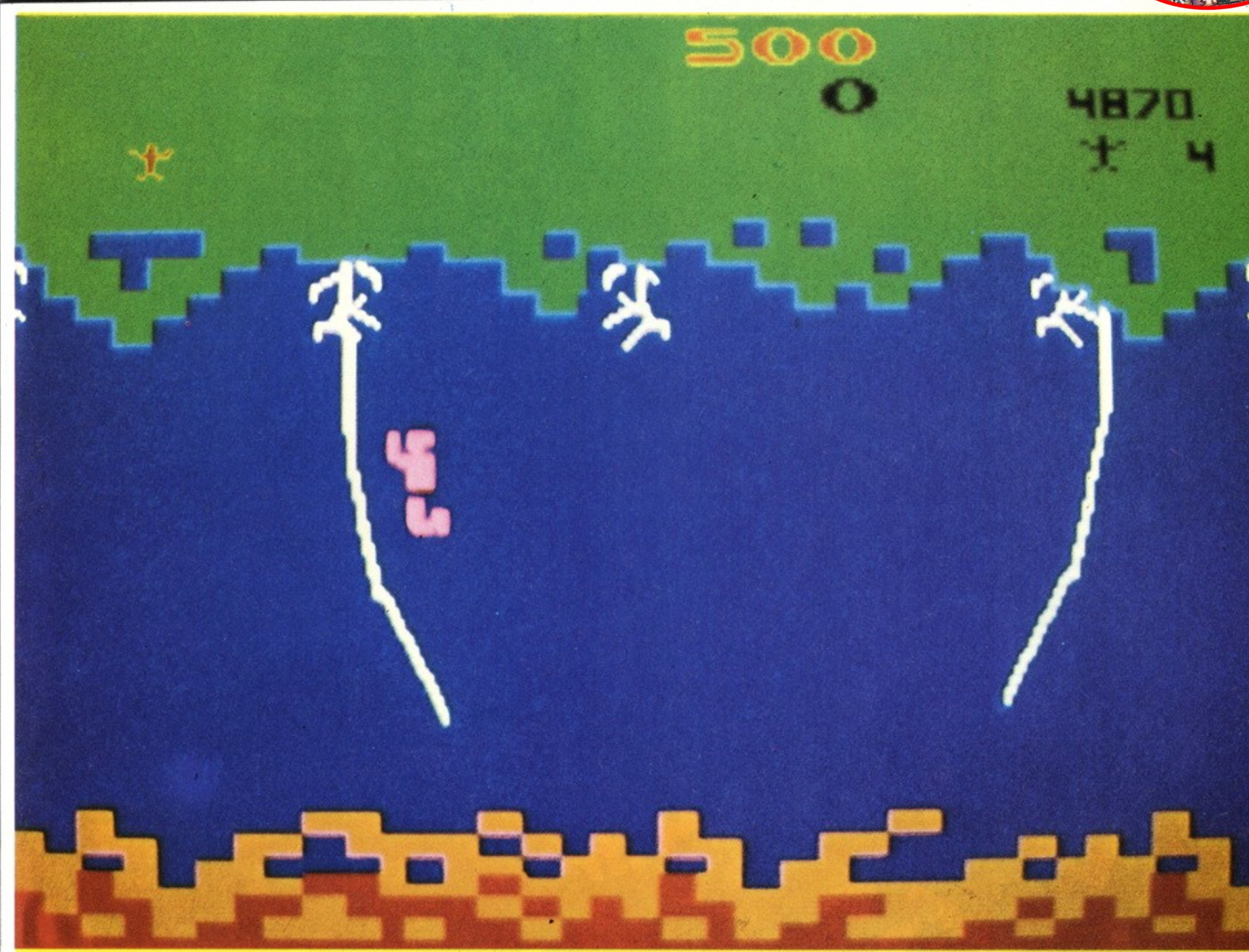
Prima ne arrivavano circa 1 su 5 ora invece siamo migliorati ne arrivano 1 su 3, soprattutto perché siamo molto più esperti e abbiamo raffinato tutto il processo di programmazione. All'inizio i designer erano molto più liberi di adesso nei tempi e modi di lavorare, e siccome è un lavoro creativo più di tanto non si può irrigimentare; allora raffinando l'intero processo abbiamo migliorato a nostro vantaggio il rapporto gioco-pensato/gioco-prodotto.

A che punto del processo sopra descritto sapete che un certo gioco avrà successo?

La prima cosa che mi verrebbe da dire è: quando iniziamo a vedere i soldi, ma naturalmente se ci basassimo solo su questo, sarebbe quasi sempre un disastro. Per questo svolgiamo dei test. Come ho già detto ci sono i debug, il public test e il play test; ognuno di questi test dà come risultato una specie di voto, a seconda del voto possiamo farci un'idea sul successo o meno del gioco (salvo restando naturalmente la possibilità di sbagliare).

È a partire da questo numero che decidiamo quanto spingere un gioco, quanto promuoverlo o quanto investire in pubblicità. Se per esempio per un original il numero che viene fuori è 6/9 (che è molto alto) allora lo spingiamo e lo promuoviamo. Per un gioco adattato o per un licensed il discorso è molto più facile. Per esempio un gioco come ET si basa anche sul fatto che molti hannc visto il film, molti sanno chi è il personaggio e in un certo senso questo aiuta.

Questo fatto del conoscere il personaggio, si riallaccia a un problema più generale legato al cosiddetto 'word of mouth', cioè alle cose che passano di bocca in bocca. Ricerche recenti, svolte lo scorso anno, hanno dimostrato che quello che fa maggior pubblicità a un gioco è il fatto che i ragazzi fra di loro si dicono e si raccontano le cose. "Hai visto l'ultimo gioco? Guarda questa cartuccia è fantastica!" È da frasi come queste, da ciò che i ragazzi si raccontano quando comprano un gioco che nasce la vera reputazione di un gioco. È per questo che è molto importante il giudizio del pubblico che noi riceviamo attraverso i play test, perché se un gioco non piace puoi anche spenderci milioni di



pubblicità e non serviranno assolutamente a niente se non a buttare via i soldi.

Parlavi prima a proposito della Raze di Design, di Target maschile e Target femminile. Non pensi che in generale i vostri giochi siano improntati soprattutto a una logica maschile di competizione?

Non lo so. Forse questo discorso era valido fino a qualche anno fa quando i nostri giochi erano essenzialmente giochi spaziali che erano giocati essenzialmente da ragazzi. Ma da quello che risulta da ricerche molto recenti, ora le donne giocano molto di più di prima e alle volte anche più degli uomini. Circa un anno e mezzo fa abbiamo studiato un gruppo di Sunnyvale: guardavo una ragazza giocare un gioco che stavamo provando e ad un certo punto dice: "ma non si può uccidere niente! Voglio uccidere qualcosa!" Rimasi molto sorpreso e pensai che fosse giunto il momento di rivedere quali erano i nostri criteri di progettazione per un gioco che piacesse alle donne.

Anche perché non penso che la competizione sia solo un concetto maschile. Puoi competere col tuo risultato precedente, è una competizione con te stesso per fare sempre meglio. Joust per esempio è un gioco in cui devi cooperare col tuo compagno, giochi insieme a lui. Credo che sempre più svilupperemo dei giochi in questa direzione, perché è molto interessante; ma nonostante questo la competizione c'è sempre: se non altro nel riuscire dove prima non sei riuscito.

Cosa ne pensi dei giochi educativi? So che l'Atari ne ha già pronti alcuni, continuerete a farli?

Certo, continueremo a farli. Ma in un certo senso ogni gioco, in quanto necessita di una abilità particolare per essere risolto, insegna qualche cosa; insegna per lo meno quella capacità che può essere di coordinamento oculo/motorio o di deduzione logica oppure ancora capacità di riconoscere certe forme.

Quando per risolvere Pac-Man devi imparare un "pattern", devi anche sviluppare la memoria per poi ricordartelo ogni volta. È vero però che stiamo studiando dei giochi educativi che insegnino certi particolari concetti e non è facile: devi comunque avere qualcuno che ha e sa insegnare qualcosa.

THUNDER CASTLE

Thunder Castle è uno dei migliori esempi delle potenzialità grafiche e sonore dell' Intellivision e viene spesso indicato su internet come uno dei giochi più belli pubblicati per la console, sia da un punto di vista grafico che sonoro.
Ciò nonostante, credo che solo i veri appassionati della piattaforma lo conoscano qui in Italia e questo è senza dubbio un vero peccato.
La domanda quindi sorge spontanea: perché è così poco conosciuto qui da noi?
I motivi sono tutti da ricercare nella sua genesi non proprio fortunata, ma andiamo con ordine…

Era il gennaio 1982 quando Gabriel Baum, vice presidente della divisione Software della Mattel, indisse un concorso interno per progettare un gioco a tema "magia" da realizzare e pubblicare sulla loro console Intellivision. Ad avere la meglio in questo "contest" (come lo chiameremmo oggi) fu Connie Goldman, una programmatrice che si era velocemente fatta notare per la sua abilità nel disegnare e animare gli sprite. Connie incominciò a lavorare al suo gioco, ma proprio per le sue abilità sopra citate, le veniva spesso chiesto di integrare e migliorare la grafica di giochi che, sulla lista delle uscite di Mattel per la loro console, avevano una priorità maggiore. Allo stesso modo la sua capacità di realizzare ottime animazioni la impegnò anche per la creazione di demo da fornire al reparto marketing, sempre alla ricerca di nuove licenze da sfruttare (suoi sarebbero stati i lavori presentati per Garfield, Peanuts e McDonalds -tutte licenze poi non ottenute-). Come facile intuire tutte queste interruzioni non giovarono all'avanzamento di Magic Castle, questo il titolo scelto per il gioco pensato da Connie.
Quando finalmente riuscì a metterci mano con più costanza, tanto che il titolo cominciò ad essere citato nei cataloghi come Mystic Castle, un'altra tegola si abbatté sulla realizzazione del gioco: la dirigenza ritenne più importante completare Quest, una cartuccia fantasy da utilizzare con l'Intellivoice, espansione che donava una voce sintetizzata alla console Mattel. Fu così che Bill Goodrich, programmatore incaricato del progetto, ottenne il permesso di utilizzare parte dei personaggi realizzati da Connie per il proprio gioco. Su questo particolare passaggio della storia non è chiaro se tale permesso venne dato dalla programmatrice spontaneamente per aiutare il collega o se in qualche modo le venne imposto dall'alto. Quel che è certo è che Magic Castle (o Mystic Castle) sarebbe uscito dopo Quest e, di conseguenza,



La schermata introduttiva del primo livello.



Il primo livello in tutta la sua bellezza: dovete vedere in movimento il drago e il cavaliere per apprezzare la splendida animazione dei vari personaggi presenti nel gioco.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Intro del secondo livello. Le iniziala CG, come anticipato nell'articolo, sono visibili sul bastone del mago.



Il colore dei nemici identificava, in ogni quadro, la loro velocità e pericolosità: verdi più lenti di voi, gialli pari velocità e rossi più veloci del cavaliere.

la grafica sarebbe sembrata - ironia della sorte - riciclata dal titolo per Intellivoice.
Per fortuna di Connie (e per sfortuna della Mattel) Quest non uscì mai, andando a picco con tutto il progetto Intellivoice.
A quel punto i capoccioni di Mattel si resero conto che forse sarebbe stato il caso di completare una volta per tutte il progetto della Goldman e le affiancarono il programmatore David Warhol per aiutarla nella realizzazione del gioco.
Alla fine Thunder Castle (titolo che sembra fosse stato già assegnato al gioco in quel momento) venne completato e dichiarato pronto per la pubblicazione.
Peccato che la divisione Mattel Electronics venne chiusa poco dopo e il gioco, ancora una volta, si trovò in una situazione di stallo.
Per sua fortuna INTV Corporation, società che aveva nel frattempo rilevato il business Intellivision da Mattel, aveva la necessità di trovare nuovi titoli da immettere sul mercato allo scopo di mantenere vivo il catalogo della macchina e non poté fare a meno di recuperare un gioco così buono, praticamente finito e pronto da commercializzare.

Sulla data esatta di uscita di questa cartuccia regna però molta confusione in rete:
alcun fonti la considerano un'uscita del 1982 basandosi probabilmente sul copyright presente nella schermata di avvio, ma tale anno è impossibile considerata tutta la storia appena descritta. Il sito Moby Games (di solito attendibile) indica invece il mese di febbraio del 1984, ma anche questa data pare essere errata visto che in quel momento INTV non esisteva e sulla confezione viene già indicata questa azienda. Quella citata da Moby Games sembra essere piuttosto la data in cui la cartuccia sarebbe dovuta uscire con etichetta Mattel Electronics. Molto più credibile la data del 1986 fornita da altri siti, anche per la comparsa del gioco stesso nei cataloghi della console, inizialmente ancora con il titolo di Mystic Castle e poi con il de-



Terza schermata statica. Qui le iniziali CG sono nascoste un pochino meglio e sono visibili nella pila di teschi in basso a destra e a sinistra.



Ultimo livello prima di ricominciare tutto da capo, ma con labirinti diversi.



Mistero sulle overlay originali. Alcune foto presenti su internet (E-Bay) mostrano questa versione...



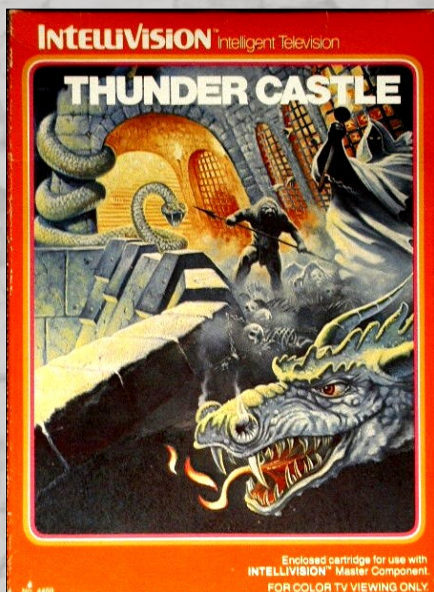
... altre queste. potrebbe comunque trattarsi di reinterpretazioni recenti stampate per vendere l'usato.

finitivo Thunder Castle.
Ovviamente nel 1986 qui in Italia Intellivision era una console commercialmente morta e non avendo mai trovato conferme del fatto che i titoli prodotti e distribuiti da INTV siano arrivati ufficialmente nei nostri negozi, ritengo che questo prodotto sia rimasto nascosto ai nostri occhi per lungo tempo.

Ma che gioco era alla fine questo Thunder Castle?
Nel gioco si interpretava un cavaliere che doveva sconfiggere tutti i guardiani posti a difesa di un livello per passare al successivo: nel primo quadro, ambientato nella foresta che circondava il castello, dovevate uccidere tre draghi (che comparivano uno alla volta); nel secondo, ambientato proprio nel castello, dovevate eliminare sei maghi (due a schermo insieme) e nel terzo, ambientato nelle segrete, erano nove i demoni di cui sbarazzarsi (tre alla volta sullo schermo).
Come da prassi per l'epoca, alla fine del terzo livello si ricominciava da capo con una difficoltà aumentata, ma anche con labirinti dotati di uno schema diverso (ne ho contati nove diversi, tre per livello).
Il vostro scopo era, alla fine della fiera, quello di fare più punti possibili fino all'inevitabile game over.
Il titolo, alla fine, era una variante dei classici giochi "a labirinto" in stile Pac-Man, anche se qui il paragone più corretto dovrebbe essere fatto con il bellissimo Night Stalker, titolo sempre uscito su Intellivision.
In ogni quadro il cavaliere doveva raccogliere un elemento magico che lo trasformava temporaneamente da preda in cacciatore: il pipistrello per i draghi, il topo per i maghi e il teschio rosso per i demoni (non chiedetemi la logica delle creature scelte per rendere vulnerabili i nemici).
Di tanto in tanto nel labirinto comparivano anche altri oggetti utili non solo ad aumentare il punteggio, ma anche a darvi un



Questa è invece di sicuro quella presente nella edizione Flashback della console Intellivision. Non ci è dato sapere se sia o meno ispirata a quella originale.



La cover del gioco... in effetti un po' seriosa e in stile AD&D. Chissà come sarebbe stata una cover pensata proprio per questo titolo e non "riadattata per risparmiare".

vantaggio momentaneo, come bloccare i nemici (la corona), aumentare la velocità (la collana), passare attraverso i muri (la chiave), attivare la vulnerabilità dei nemici (il Graal) o venire trasportati in un punto casuale del labirinto (anello). Da notare che l'effetto non era immediato, ma potevate utilizzare il bonus dell'oggetto trasportato attivandolo quando preferivate... peccato però che foste limitati dal fatto di poter portare uno solo di questi oggetti per volta.
Altri oggetti invece non dovevano essere trasportati e quindi potevano essere raccolti senza problemi: le monete, che aggiungevano punti e il candelabro che vi donava una vita in più. Da evitare invece il pettine (sì, avete letto bene... il PETTINE!), che invece era un malus e dimezzava il vostro punteggio.
Il gioco aveva altre due particolarità, una di carattere estetico e una più legata al gameplay vero e proprio: quella di natura estetica era la presenza di una schermata statica che introduceva ognuno dei tre livelli, cosa per nulla frequente all'epoca, mentre quella di natura strutturale era che i labirinti cambiavano in maniera dinamica durante la partita, trasformando vie sicure in vicoli ciechi e viceversa... scelta di design che rendeva le partite molto divertenti e varie.

Prima di chiudere tre curiosità su questo Thunder Castle:
- premendo il tasto zero su entrambi i controller durante i titoli iniziali si potevano vedere i crediti del gioco
- L'illustrazione della scatola era stata originariamente creata e utilizzata per le pubblicità cartacee del gioco AD&D Tresaure of Tarmin. INTV, non avendo trovato alcuna cover già realizzata da Mattel per il gioco (in effetti non era mai esistita), ha pensato bene di riutilizzare quella che vedete.
- Nelle schermate statiche del secondo e del terzo livello si trovano nascoste le iniziali di Connie Goldman (CG)... date un occhio alle didascalie delle foto per scoprire dove sono! ■



Marco Casadio
Anch'io non sono riuscito a giocare la cartuccia originale... Vi posso solo dire che era già presente nei titoli annunciati dalle pubblicità cartacee ancor prima della distribuzione di Intellivision in Italia!

Saverio Ranieri
Ho oltre 60 cartucce... Ma questa mi manca…

Stefano Bonavoglia
Costa un sacco originale.

Matteo Tencaioli
Da fiero possessore di Intellivision, non ho mai avuto il piacere di giocarlo.

Enrico Cossu
Che meraviglia!

Luca Bini
Qui Intellivision si superò, la macchina mostrava la sua potenza, i dettagli erano fantastici per non parlare degli overlay.

Kj-Noone Gianluca
Gioco stupendo, grafica al tempo fantastica… l'Atari se lo sogna un gioco così!



Thunder Castel ha l'unica colpa di non essere un gioco uscito nel momento di massimo splendore della piattaforma Mattel, cosa che (in particolare qui in Italia) ha reso questo titolo un gioiello da riscoprire solo in tempi successivi.
Un peccato, perché da un punto di vista tecnico è invece uno dei giochi meglio realizzati per Intellivision, con animazioni fluide e convincenti unite ad un gameplay in perfetta linea con i gusti dell'epoca, ma capace anche di regalare qualche elemento di innovazione in grado di aumentare la componente strategica di ogni partita. Insomma, poterlo giocare in quegli anni sarebbe stata una gioia per tantissimi possessori di questa console. Il consiglio è quindi quello di recuperarlo e provarlo, soprattutto se siete appassionati dei giochi "a labirinto". Talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai vostri figli!



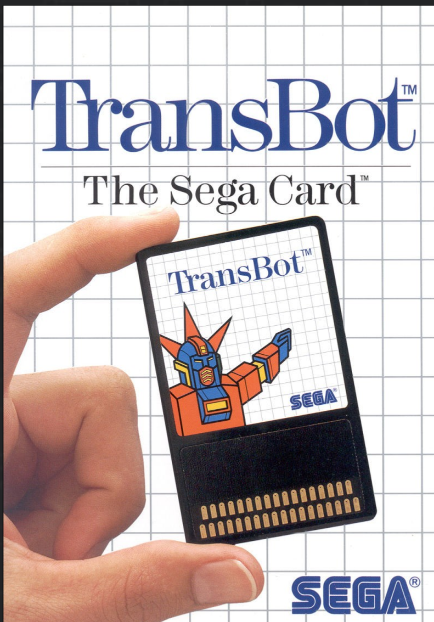
SEGA Master System™

Per parlare del Sega Master System innanzi tutto è bene partire dalla sua genesi, che avviene in Giappone nel 1985 con il nome ufficiale di Mark III ... ok una sigla del genere si addice più ad un modello di carro armato che ad una macchina da gioco, ma lascia bene intendere come questa sia la terza iterazione della serie di console SG-1000 creata da Sega per il mercato dei videogame domestici.
Per tutti coloro che non ricordano la sorte della prima macchina da gioco Sega ecco a voi un veloce riassunto della sua triste storia: SG-1000 esce in Giappone lo stesso giorno del Nintendo Famicom, è meno potente della concorrente ma costa di più...
Secondo voi un duello commerciale del genere come finì?
Per dovere di cronaca ricordiamo poi anche il Mark II che fu un semplice restyle del sistema precedente. In pratica vennero aggiunti controller sganciabili (e ridisegnati sullo stile Famicom) e una nuova scocca, ma rimase inalterato il comparto grafico, vero tallone d'Achille del sistema nei confronti della concorrenza.
Chiunque volesse approfondire l'argomento può sempre recuperare l'articolo comparso sul n.9 di Antagamers in cui parlai proprio dello sfortunato esordio di Sega nel mondo delle console.

Ma torniamo al nostro Mark III, la macchina da gioco di cui parliamo oggi: la console venne creata con una profonda revisione delle sue capacità proprio



La console Mark III uscita in Giappone, di colore bianco e con uno spazio laterale dove incastrare i controller. Anche nel Sole Levante, un paio di anni dopo il lancio, venne sostituita con il Master System.



I giochi meno esigenti in termini di memoria potevano essere distribuiti su queste Sega Card, supporto più economico ma che arrivava al massimo a 32 kB di memoria.



Eccolo il Master System come noi lo consociamo. Da notare il controller con la possibilità di avvitarci sopra una piccola levetta e slot per le Game Cards, soluzione economica alle più capienti cartucce, presto caduta in disuso.



Space Harrier... una buona versione se paragonata all'inarrivabile hardware del cabinato.

con l'intento di colmare il gap tecnico che esisteva con la macchina Nintendo. In particolare il precedente chip grafico, il TMS9918, venne sostituito con una soluzione realizzata internamente dall'azienda e basata sulla scheda System 2 utilizzata dagli arcade da loro prodotti, decisamente più potente della diretta concorrente Famicom e capace di visualizzare 256 x192 pixel con 32 colori contemporaneamente a schermo.

Tale chip avrebbe inoltre reso più facile e fedele la conversione dei coin-op prodotti da Sega stessa e molto famosi all'epoca nelle sale arcade di tutto il mondo.

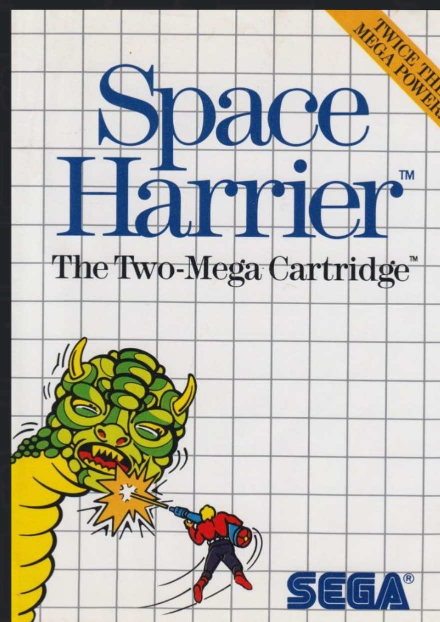
A questa potenza video venne unito un processore Zilog Z80A a 4 MHz e una memoria di 8 kB di ROM, 8 kB di RAM e 16 kB di RAM video.

Dal punto di vista audio la console venne dotata di un chip PSG SN76489 a 4 canali capace di una buona resa audio.

Tali caratteristiche ponevano la macchina un gradino sopra il Famicom ma garantivano al contempo anche la retrocompa-



Le larghe cartucce della console erano piuttosto anonime. Rispetto alle Card viste nella pagina precedente, queste potevano arrivare ad avere un massimo di 512 kB di memoria per i giochi.



SEGA Master System nella nostra memoria significa anche copertine brutte, contraddistinte da quella caratteristica quadrettatura simil-tovaglia da pic-nic e disegni discutibili.





Anche SEGA cedette al richiamo degli occhiali tridimensionali con questi SegaScope 3D… ma con scarsa convinzione e, di conseguenza, anche con scarso successo.



Anche Hang-On, uno dei primi titoli pubblicati, si difendeva bene.

tibilità con tutto il software realizzato in precedenza per l'SG-1000.
Peccato solo che Nintendo avesse approfittato dei due anni di vantaggio della propria console sul mercato giapponese per ottenere un monopolio inattaccabile da parte della concorrenza, situazione che minò irrimediabilmente l'accoglienza di questa nuova macchina in madre patria.

Conscia di questo Sega non si scoraggiò e provò allora ad ammaliare il promettente e lucroso mercato americano proponendo il Mark III con una revisione estetica della console e un nuovo nome, Master System, che è poi l'incarnazione di questo hardware che tutti noi appassionati italiani tendiamo a ricordare.

In USA l'otto bit SEGA arrivò a settembre 1986 ma anche lì il Famicom, rinominato NES, era giunto sul mercato con un anno di anticipo (ottobre '85), replicando il medesima situazione di handicap sostenuta in patria.
A ciò si aggiunse un marketing di Nintendo che in America risultò più efficace e, soprattutto, una strategia commerciale molto aggressiva che imponeva a tutti gli sviluppatori un'esclusiva temporale di due anni per qualsiasi gioco licenziato e pubblicato sul NES.
Quest'ultimo vincolo, che oggi finirebbe subito sotto indagine delle autorità preposte, all'epoca venne, almeno inizialmente, tollerata e comportò in sostanza il completo controllo della casa di Kyoto nei confronti degli sviluppatori statunitensi.
Solo Parker Brothers e Activision (infastidite proprio dalla politica di Nintendo) trovarono accordi esclusivi con Sega per produrre titoli diretti al Master System, ma è evidente come tutto ciò non bastò per proporre un catalogo sufficientemente forte sul territorio americano.
Alla fine il parco titoli della console venne alimentato, almeno nella sua prima parte di vita commerciale, quasi solo da studi interni che si occuparono di



Anche Master System ebbe la sua light gun, chiamata Light Phaser... ma venne spinta molto meno rispetto a quella Nintendo (e con titoli meno coinvolgenti).



Safari Hunt, uno dei titoli dedicati alla Light Phaser e mai venduto separatamente, ma solo in bundle con la console/pistola.


Ghostbusters della Activision... bel classico rivisto per la console SEGA 8 bit dalla etichetta americana, in aperta sfida alla politica di Nintendo


Certamente si tratta di un surrogato della versione Megadrive con molti compromessi, ma comunque Sonic anche su 8 bit fa la sua bella figura.

convertire il vasto parco giochi realizzato da SEGA per il mondo arcade, un elenco comunque di tutto rispetto che includeva prodotti del calibro di Space Harrier, Hang On, After Burner, Out Run e moltissimi altri che, da soli, riuscirono a tenera a galla il progetto.
Non si rivelò inoltre vincente l'idea di affidare, in un momento strategicamente critico, la distribuzione statunitense della console a Tonka, azienda con grande esperienza nella vendita dei giocattoli ma totalmente novizia nel campo del divertimento elettronico.

Diverso il discorso in Europa, dove Master System arrivò quasi in contemporanea con il NES e in alcuni paesi (tra cui l'Italia) perfino prima della concorrenza alla fine del 1986.
Giocando ad armi pari e potendo sfruttare uno sbarco della "Grande N" molto meno convinto ed efficace nel nostro continente, Sega Master System riuscì a vendere bene e a ritagliarsi un mercato come alternativa ludica meno complessa dei vari computer "da gioco" (C64, CPC e ZX Spectrum) su cui gli appassionati si erano riversati dopo il declino di Atari 2600, Intellivision e Colecovision.
Ciò mise in moto nel "vecchio continente" un circolo virtuoso, facendo sì che gli sviluppatori europei cominciassero a produrre titoli per il sistema Sega piuttosto che per quello Nintendo, non solo arricchendo il catalogo della console, ma anche dotandolo di giochi vicini ai gusti europei e, soprattutto, famosi nella sfera "computeristica" a 8 e 16 bit.
A questo proposito vi cito alcuni dei maggiori esponenti di questa ondata: Chuck Rock, Speedball, Speedball 2: Brutal Delu-


Come accennato il parco titoli europeo venne arricchito da numerosi giochi, come ad esempio California Games di Epyx.


A dimostrazione che in Europa il Master System aveva un bel mercato... ecco Chuck Rock, conversione di un classico titolo 16 bit tutto inglese (Core Design).


Anche un grande classico calcistico come Kick Off trovò la sua espressione sull'8 bit Sega. Erano proprio titoli come questo, grazie alla loro fama su Amiga, ad accrescere l'appetibilità della piccola console Sega agli occhi del pubblico.



Capolavoro!!! Per molti il più bel gioco della piattaforma: Wonder Boy III - Dragon's Trap

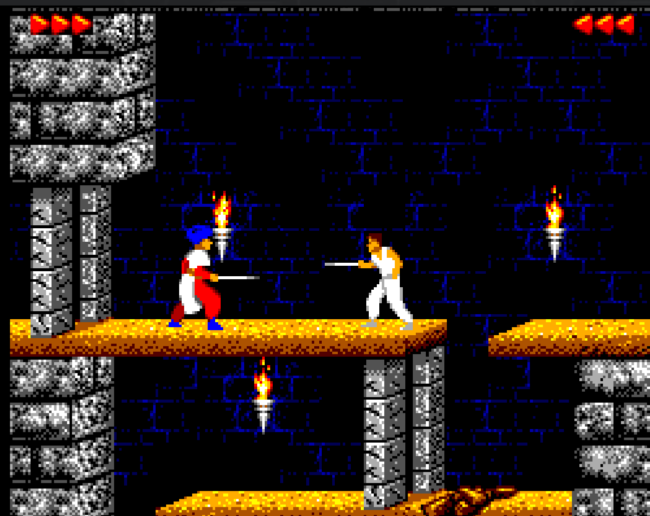

Non solo il primo, ma anche il secondo Speedball venne convertito su Master System dai Bitmap Brothers.

xe, Super Kick Off, Populus, Xenon 2: Megablast; Prince Of Persia, Lemmings, Zool, Wolfchild e Robocod.

Da segnalare, infine, il mercato brasiliano dove la console giunse solo nel 1989, ma all'interno di un mercato praticamente vergine e dove divenne velocemente sinonimo di videogames, arrivando a dominare il mercato con l'80% di basi installate.

Nintendo giunse ufficialmente in quel paese solo nel 1993 e non poté fare molto contro lo strapotere Sega, giocando l'inedito ruolo di comprimaria.
Grande merito di tale successo va anche attribuito alla Tectoy, distributore ufficiale della macchina in Brasile, che fu capace non solo di vendere il prodotto al pubblico locale, ma anche di tenere in vita il mercato con revisioni hardware e nuovi giochi fino al 1998, cioè ben oltre la fine commerciale del Master System nel resto del mondo.

Vale inoltre la pena di ricordare che Sega anche in Giappone, nell'ottobre del 1987, distribuì la console con l'estetica rinnovata e il nome di Master System, cancellando di fatto il vecchio Mark III. La speranza probabilmente era quella di dare una scossa alle vendite, cosa che


Poteva forse mancare uno dei giochi più convertiti della storia? Ovviamente no... ed ecco a voi Prince of Persia nella sua incarnazione 8 bit Sega che raggiunse i negozi alla fine del 1992. Come si dice: meglio tardi che mai!



E niente... forse non lo sapete ma Street Fighter 2 è arrivato anche su questa console nel 1997, cioè quando qui in Europa la macchina era già un affare da retrogamers. Come fu possibile? merito dell'ancora vivissimo mercato Brasiliano, dove questa versione uscì.



La seconda revisione del Master System, più economica della precedente (e si vede) sacrificò giustamente l'oramai inutilizzato slot per Game Card.



Alex Kidd in Miracle World era il gioco precaricato nel Master System II: a detta di tutti si trattava di un gran bel titolo.

purtroppo non avvenne, lasciando a questa bella console solo le briciole dal Famicom.

E già che parliamo di restyle della console, vale la pena di ricordare anche il Master System II, revisione della macchina uscita nel 1990 e che, per permettere una maggiore economicità nella produzione, oltre ad una scocca di qualità decisamente più bassa, rinunciò allo slot per le Sega Card, oramai inutilizzato, eliminò il tasto di reset, la spia di alimentazione e la porta di espansione. In particolare quest'ultima rinuncia rese questo "n.2" incompatibile con alcune periferiche prodotte in precedenza, come gli occhiali 3D che avete potuto ammirare tre pagine fa e che, in effetti, non avevano mai goduto di un grande supporto da parte dell'azienda.



Il primo Control Stick di Sega uscì proprio per il Master System ma, contrariamente a quanto uno si sarebbe aspettato, l'esperienza della azienda nei coin-op non la aiutò nella sua creazione: le proporzioni erano tutte sbagliate, la precisione dello stick molto discutibile e, soprattutto, l'assurda e inspiegabile inversione del controller rispetto ai tasti di fuoco che lo rendeva comodo (forse) solo per i mancini.

Guardando i risultati globali e i motivi dell'insuccesso su molti dei mercati raggiunti, non sorprende sapere che Sega volle giocare d'anticipo per la generazione successiva, lanciando il suo Megadrive già nel 1988.

Questa mossa sancì di fatto la fine del Master System in Giappone e America ma, quasi paradossalmente, ne prolungò l'esistenza qui in Europa, facendo diventare l'8 bit Sega una alternativa economica (ma assolutamente dignitosa) alla nuova macchina 16 bit Sega e regalandogli anche conversioni di esclusive del fratello maggiore assolutamente eccellenti, come un certo Sonic The Hedgehog.

Qui da noi, insomma, questo hardware si trovò in una congiunzione di mercato assai più fortunata che nel resto del mondo, situazione che gli permise di avere una longevità molto maggiore, arrivando a concludere il suo ciclo vitale nel 1996, esattamente dieci anni dopo il suo lancio in Italia e Germania (in Francia e Inghilterra arrivò invece nel 1987).

Si stima che Sega vendette tra i dieci e i tredici milioni di Master System nel mondo, un numero non particolarmente stratosferi-





IL COMMENTO
DI STEFANO PICCINNI

Degno concorrente del NES, è stato presentato in un periodo decisamente difficile, quando gli home computer facevano la parte del leone nei mercati mondiali. Io purtroppo, per una notevole combinazione di fattori, dovetti saltare interamente quella generazione di consolle. E, devo confessare, senza rimpianti, poichè iniziavo a percepire i limiti del videogaming dell'epoca.

co in senso assoluto, ma comunque buono se si considera il contesto nel quale la macchina si trovò a competere e l' ottima penetrazione del mercato che ebbe in alcune zone (alle già citate Europa e Brasile aggiungete pure l'Australia).

Credo che la storia possa tranquillamente certificare che questo otto bit Sega fu decisamente una macchina da gioco ottima per i suoi tempi, tecnicamente superiore a NES, tanto che il suo hardware fu alla base anche del Game Gear, storica console portatile con cui Sega provò a dire la sua nel mercato delle portatili…
Anche osservando il catalogo di giochi di questa console non si può che apprezzare il valore medio decisamente alto dei suoi titoli e la loro varietà che, pur non raggiungendo il numero di uscite del NES, conteneva delle vere perle di programmazione non necessariamente figlie del mondo arcade ma anche totalmente originali, come l'apprezzatissimo Wonder Boy III: Dragon's Trap.

Personalmente all'epoca non ebbi la fortuna di averlo e, pur non rinnegando il mio percorso VCS/C64/Amiga, qualcosa mi dice che un Master System avrebbe reso la mia vita ludica di fine anni ottanta decisamente più interessante. ■



Ernesto Argia Batetta
Master System 2 con Alex kidd precaricato, cartuccia di G-Lock (gioco di aerei da guerra) e in più si potevano noleggiare i giochi: i miei preferiti erano Mortal Kombat ed il mitico Golden Axe!

Enzo Kebrillah Pinelli
Io ricordo solo la mossa geniale della Rizzoli che regalava un Master System a chi comprava, a rate, l'Enciclopedia Dei Ragazzi. Infatti la ebbi così!

Andrea Aldrighetti
Una macchina molto interessante, di sicuro per me molto superiore al NES e, fra gli 8 bit, secondo solo al PC Engine. Di buono c'era il fatto che questa console ha mosso una serie di ottimi programmatori i quali hanno realizzato dei piccoli capolavori, con tutti i limiti della macchina. Alcuni tra i più furbi disegnavano gli sprite con un piccolo contorno nero (alla maniera con cui si realizzano i fumetti, tanto per dire) e con poco impiego di memoria aumentavano così in maniera esponenziale la definizione su schermo, riducendo di molto l'effetto sfarfallamento e l'effetto "sprite a blocchetti" (tipico invece del NES), dando inoltre a certi titoli un piacevole effetto cartone animato (Cloud Master, Woder Boy 3, Spellcaster, Mickey Mouse...). Bene il Mega Drive, ma con 16 bit mi sarei aspettato qualcosina in più rispetto agli 8 ben spremuti del Master System.

Nicolò Pigazzi
Fin dall'infanzia sono sempre stato un fan NES (che colleziono tuttora) e non ho mai prestato molta attenzione al Master System. Da poco però ne ho recuperato uno e conto di testarlo il prima possibile. Ho visto poi video comparativi su YouTube e sono rimasto colpito dalla miglior grafica che (a pari gioco) Master System vanta rispetto al NES. Nonostante tutto però ritengo imbattibile il fascino del NES, forse perché porta un maggior carico di ricordi chissà.

Andrea Zito
Ho ricordi bellissimi perché fu la mia prima console nel 89/90. Graficamente superiore al NES. Ricordo tra i più bei giochi : Sonic, Moonwalker, Wonder Boy in Monsterland, Hulk, Chase H.Q.

Luca Cecchinato
Quante notti trascorse a casa di un amico che l'aveva... Per me molto superiore al NES... Ho sempre odiato il pad direzionale del controller...

Angelo Blasi
Ci vinsi dialetticamente ogni console war coi fanatici NES. Finché uno non mi mostrò timidamente il catalogo Nintendo totalmente in italiano, pieno di giochi pessimi ma con alcune perle che mi fecero dire "ok, son stato un cretino". Ma avevo 10 anni.

LEADER BOARD

«QUESTO È IL SIMULATORE SPORTIVO DELL'ANNO - SE NON DELLA DECADE!»
ZZAP

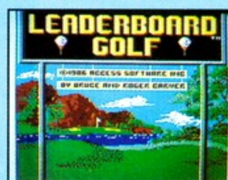


GOLF SIMULATORS

PER IL TUO COMMODORE 64
Lit. 19.900

CARATTERISTICHE:
- Percorso di 18 buche regolari
- Possibilità di scelta della mazza e del tiro
- Suoni realistici
- Possibilità di allenarsi
- Controllo joystick
- Punteggio automatico

CBM 64/128








MASTERTRONIC/SOFT CENTER - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332/238898

KONIX

NAVIGATOR

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.



Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire **"CONTROLLO TOTALE".** Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

konix

LEADER
DISTRIBUZIONE

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ROBOCOP™

Quando Robocop apparve sul grande schermo agli inizi dell'88, nessuno si sognava che ottenesse il successo che invece ha riscosso — ma grazie ai minacciosi 'trailers' ed alla promessa di una storia di un genere maturo di 'thriller da fumetto' intrecciata con effetti spettacolari, i botteghini dei cinema hanno visto code spaventose. Uscito da poco in videocassetta, Robocop si prepara ora a sfondare anche nel mondo dei computer e delle sale giochi, e figuratevi se la redazione di Zzap! si lasciava sfuggire una simile occasione...

ROBOCOP
LA STORIA

L'ambientazione è la Vecchia Detroit di un prossimo futuro. Sono tempi duri: il Sud Africa possiede un'atomica e la violenza infesta le strade dell'America. Ma c'è una speranza. Gli ingegneri governativi del centro della Vecchia Detroit hanno un progetto — Delta-City.

L'unico problema è che la vecchia città è ancora lì ed è sempre piagata dal crimine. La Security Concepts Inc., una società della OmniConsumer Products (OCP per gli amici e i clienti), è convinta di avere la soluzione: il droide di sicurezza ED-209.

Jones, il cervello del progetto, presenta ai colleghi la sua creatura, ma l'unico risultato che ottiene è un suo malfunzionamento e la morte di un giovane manager, fatto a pezzi dal droide. Un altro manager, Morton, approfitta dell'incidente e lo trasforma nell'occasione per mettere in atto il SUO progetto. Si tratta solo di trovare un volontario...

Intanto, nella parte opposta della città, Murphy, uno sbirro, viene accolto nel suo nuovo distretto e si unisce al suo nuovo collega, la giovane Lewis. Il suo 'segno particolare' è una notevole abilità nel far ruotare la pistola nella mano prima di riporla nella fondina, che ha perfezionato per impressionare suo figlio — un'abilità che mette in mostra per divertire la sua collega.

La prima missione assegnatagli consiste nel rintracciare un furgone in fuga nel quale si nasconde un'intera gang di rapinatori. Inseguendoli fino al loro covo, vi penetra per operare l'arresto. Sfortunatamente Lewis è stata immobilizzata da uno di essi, lasciando così il suo collega in balia dei criminali e del loro capo Clarence Boddicker, che non esitano ad utilizzarlo per un sadico tiro al bersaglio.

Dopo essere stato dichiarato morto su un tavolo operatorio, tutto quello che Murphy riesce a ricordare sono dei brevi sprazzi di ricordi prima di essere riportato al mondo come il concetto di Morton della 'macchina definitiva per la lotta contro il crimine', Robocop.

Ben presto viene lanciato in azione per le strade con le sue tre direttive primarie:

Servire la legge.
Sostenere la legge.
Proteggere gli innocenti.

Sconosciuta ai suoi costruttori, è stata aggiunta una quarta direttiva, il cui soggetto è ignoto a tutti — compreso lo stesso Robocop...

Ma per scoprire qual'è questa direttiva, dovrete vedere il film, giusto?

ROBOCOP

IL FILM

Robocop nacque come creazione di un certo Ed Neumeier, che concepì l'idea di un personaggio 'resuscitato' dopo essersi appassionato al contenuto di alcuni comics di recente pubblicazione. Un altro coautore fu Michael Miner, responsabile per sviluppo di uno dei più influenti 'cult film' della storia del cinema — "Repo Man" (uscito tempo fa anche in videocassetta nella versione originale).





Il produttore Jon Davison (che produsse a suo tempo "L'Aereo più pazzo del Mondo") fu attirato dall'humour nero della trama e, spinto anche dal suo interesse verso l'elemento dell'eroe robotizzato (Davison produsse l'epico "All-Night-Once-In-A-Lifetime-Atomic-Movie-Orgy"), prese la decisione.

Davison creò la Tobor Productions per gestire i lavori di Robocop (prese il nome dal classico cinematografico Tobor The Great, che aveva appunto un robot come protagonista) e pensò che l'obiettivo primario era quello di trovare un degno regista; qualcuno, disse, 'che sappia tirarne fuori il meglio'.

Quando la Orion Pictures accettò di registrare il film, egli trovò un valido ausilio da parte del manager di produzione Barbara Boyle. Ella decise che l'uomo ideale per quel lavoro era il regista olandese Paul Verhoeven.

Verhoeven era probabilmente conosciuto fuori dal suo paese per il suo film fantasy di ultraviolenza medioevale "Flesh And Blood" (L'Amore e il Sangue) in cui aveva lavorato il cattivo di Blade Runner, Rutger Hauer. Fu grazie a questo suo 'stile' che fu considerato un candidato ottimale per dirigere Robocop.

Sebbene Verhoeven non avesse mai diretto un film di stampo così futuristico, ha rivelato di essere un avido lettore di fantascienza. La tecnologia atta a sostenere una simile produzione su larga scala non esiste in Europa, per cui Verhoeven ripiegò sugli 'studios' americani per garantire dei degni risultati.



Il responsabile per i costumi e la progettazione del trucco fu Rob Bottin, fra i cui precedenti lavori possiamo citare "La Cosa" di John Carpenter. Numerose idee vennero prese in considerazione e poi rifiutate prima che il disegno definitivo venisse accettato, con la sua combinazione di potere sinistro ed autorità uniti ad un'eleganza futuristica.



A dispetto dell'apparenza metallica di Robocop; il costume è in realtà di latex, trattato con un mucchio di pericolose sostanze chimiche per dotarlo dell'impressione di 'lucidità d'arma metallica'. Del primo casco Bottin dice, "l'elmetto appariva piuttosto bizzarro, ma puzzava come il vomito di un neonato".

La versione definitiva dell'elmetto venne realizzata da uno speciale stampo in fibra di vetro.

La responsabilità di portare a spasso tutta quell'ammasso di costume ricadde sulle spalle dell'attore Peter Weller. Per acquisire il realismo richiesto dal ruolo che avrebbe dovuto interpretare, Weller trascorse quattro mesi ad imparare il 'mimo robotizzato' da un mimo professionista.

Dopo aver appreso con successo a muoversi nel più comune stile robotico, Weller ebbe un diverbio col regista, poiché Verhoeven pensava che i movimenti non andavano bene con il costume e sembravano solo stupidi. Verhoeven riuscì probabilmente a convincere Weller del suo punto di vista, e i movimenti robotici vennero limitati a favore del realismo.

Altre discipline furono necessarie per l'interpretazione del ruolo, tuttavia, compresi lunghi periodi di meditazione per poter affrontare le condizioni claustrofobiche provocate dal trovarsi dentro il costume. Il tutto pesava infatti quasi mezzo quintale e la temperatura interna poteva raggiungere quasi i 115°. Weller stima una perdita di circa un litro e mezzo d'acqua al giorno durante la lavorazione del film.

Un altro robot-chiave nel film fu il droide ED-209. Una massiccia e pesante mostruosità a due gambe, i movimenti dell'ED-209 furono studiati in modo da presentarsi come l'opposto di quelli meccanicamente aggraziati di Walker/Robocop. La squadra di undici tecnici addetti al funzionamento dell'ED-209 era guidata da Phil Tippet, l'uomo dietro i Walkers dei film della serie di Guerre Stellari.

Era questo genere di professionalità e di esperienza che spinse Verhoeven a recarsi in America per realizzare il film — e si rivelò una validissima avventura nel mondo dei film di Fantascienza. I commenti di Verhoeven, "Mi piace pensare che il film esprima un concetto... satiricamente e visivamente... su coloro i quali pensano che le funzioni della vita possano essere organizzate meglio dalle cose che non dalle persone". Questa visione diventa anche più seccante se si pensa che è stato progettato un guardiano robotizzato a quattro zampe da utilizzare nelle prigioni, il quale ricorda non troppo vagamente l'ED-209...

ROBOCOP
IL GIOCO

La compagnia responsabile per la trasposizione del film in gioco è la Ocean, che ci aveva già dato Platoon da un'altra validissima licenza cinematografica. In effetti la Ocean aveva letto la sceneggiatura prima che il film venisse realizzato e furono molto soddisfatti quando videro il prodotto finale. Gary Bracey dice che "Qualche volta, un film si presenta, nella tua mente, da sé come un videogioco su celluloide. Questo era proprio uno di quei film, per cui noi tutti eravamo molto entusiasti di ottenerne i diritti per la conversione."

Si è poi venuta a creare una strana situazione riguardo al videogioco, dato che la Data East ha prodotto un coin-op tratto dal film. I tecnici della Ocean responsabili per lo sviluppo del videogame hanno avuto a che fare con la progettazione del gioco da sala della Data East, ma avendo trascorso una grossa quantità di tempo nella progettazione del gioco per computer hanno poi deciso di realizzare un gioco piuttosto originale anche se contenente elementi tratti dalla versione coin-op. L'idea era quella di realizzare un gioco molto vicino alla trama del film piuttosto che tentare di ficcare nella memoria di un home computer tutta la roba del gioco da sala. Se leggete la recensione (non l'avete ancora fatto?!?) scoprirete quanto sia stato eseguito con successo tale progetto.

Mike Lamb e Dawn Drake sono i programmatori responsabili per la versione Amstrad e Spectrum (di cui speriamo di parlare sul prossimo numero), mentre John Meegan e Simon Butler hanno pensato a quella per il C64. Tutta la musica a 8-bit è stata realizzata da Jonathan Dunn. Tutto quello che c'è ancora da sapere sul gioco è scritto nella due pagine dedicate alla recensione, per cui...

ROBOCOP

Ed eccoci arrivati a parlare di Robocop, uno dei giochi più controversi che potrete trovare su C64 e anche uno di quelli attorno ai quali gravita una errata convinzione.
Partiamo dal secondo punto appena detto: il gioco Ocean pubblicato sul biscottone (e su Amstrad CPC, ZX Spectrum E MS-DOS CGA) NON è la conversione del gioco da bar.
Spesso in rete si trovano confronti e lamentele sul fatto che questo titolo sia molto diverso dal coin-op omonimo e evidentemente sono critiche piuttosto discutibili, visto che in questo caso i programmatori decisero apertamente di non effettuare un porting pedissequo del cabinato.

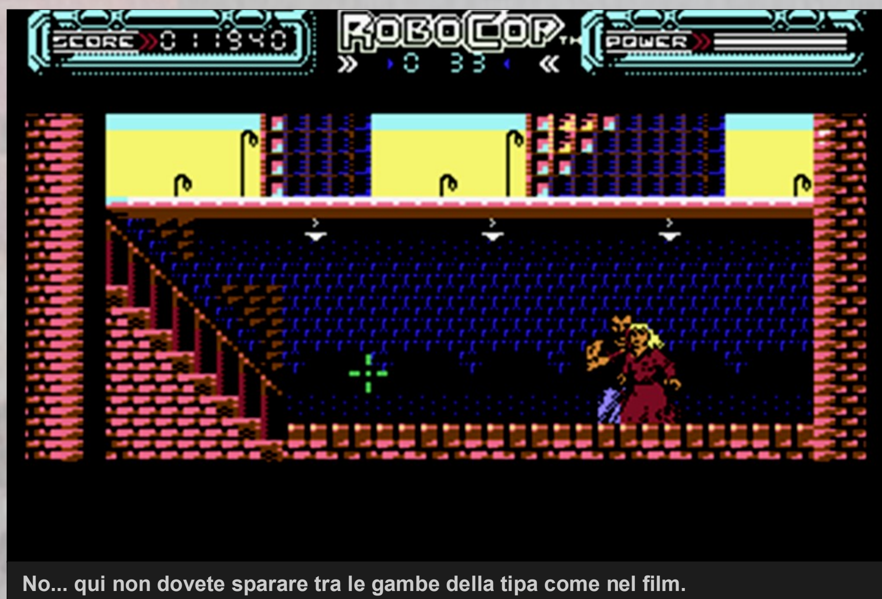
In realtà, infatti, la conversione dell'arcade venne pubblicata da Data East l'anno precedente e, essendo di matrice americana, escluse tutte le piattaforme a 8 bit (evidentemente non ritenute profittevoli nel mercato USA).
Quando Ocean ottenne i diritti per distribuire il gioco in Europa dovette pertanto provvedere in prima persona a realizzare i porting per tutti i computer non inclusi inizialmente nell'uscita statunitense, prendendo e mettendo il proprio marchio solo su quanto già fatto per Amiga e ST.
Ecco il motivo per cui le versioni 16 bit risultarono più fedeli all'originale da sala giochi: erano effettivamente la conversione dell'arcade, con l'aggiunta però di un paio di livelli totalmente assenti in sala giochi (il tiro al poligono e la ricostruzione dell'identikit di un sospettato).
Tutto chiarissimo, vero?

Tornando invece sui nostri amati 8 bit i programmatori decisero di utilizzare il materiale arcade come fonte di ispirazione, ma di seguire in maniera più coerente e precisa la trama del film... dettaglio che giustifica - tra le altre cose - l'assenza del famigerato ED-209 come boss finale del primo livello (che in effetti non centrava nulla in quel punto e, a ben vedere, non aveva alcuna giustificazione logica in quel frangente).
Per convertire il titolo sul biscottone Commodore vennero chiamati Johnny Meegan al codice e Stephen Thomson alla grafica. In pratica si trattava del team che ci avrebbe poi regalato sulla stessa piattaforma gli apprezzati "The Untouchables" e "Navy Seals".
Per la parte audio invece si scelse Jonathan Dunn, autore di ottime colonne sonore per questo computer e che, anche qui, diede prova delle proprie capacità realizzando un tema musicale completamente diverso dall'originale, ma che in molti impararono ad apprezzare tanto quanto l'iconica colonna sonora della pellicola. In effetti, se ci fate caso, il tema del film faceva da sottofondo solo alle versioni



Il primo livello era diviso in vari schemi... l'unico che in pratica era possibile terminare della versione uscita nei negozi.

Schermate di gioco tratte da: mobygames.com



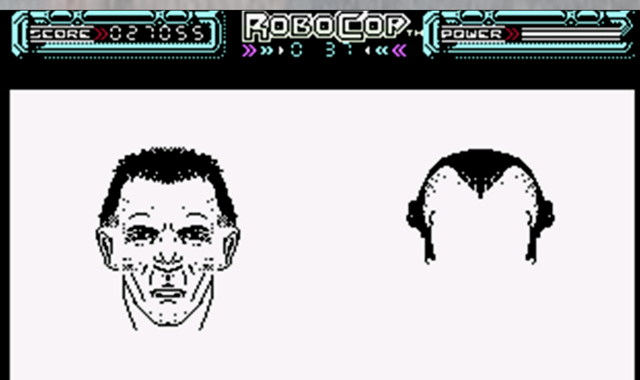
No... qui non dovete sparare tra le gambe della tipa come nel film.

16 bit e, ora lo sapete, il motivo dipendeva da quanto avete appena letto.
Il risultato su C64, al netto dalla possibile delusione per le differenze con l'arcade, fu un onesto shoot'em up nel quale si aveva un buon uso di sprite in hi-res, capaci di ricreare abbastanza bene il mood del film anche se, a mio giudizio, il protagonista del gioco non trasmetteva la stessa "potenza" nella camminata che avevamo imparato ad amare sul grande schermo.
Stranamente Zzap!64 in UK recensì il gioco a marzo '89, mentre la redazione italiana lo aveva già fatto a gennaio. In questo caso quindi se ne deduce che non si trattò di una traduzione, ma di "farina del sacco" dei redattori nostrani che gridarono al capolavoro, assegnando una medaglia d'oro che sarebbe stata già abbastanza inspiegabile se il gioco fosse stato perfettamente giocabile, ma ancora più assurda considerando il modo in cui il titolo arrivò sugli scaffali.
Già, il Robocop giunto nei negozi per C64 era piagato da un numero impressionante di bug che, di fatto, lo rendevano impossibile da terminare.

Partiamo ricordando che, giocandolo onestamente, era già impossibile andare oltre il quinto livello!
Infatti in tale schema, ambientato in una fabbrica di droga, veniva fornito un tempo limite troppo breve per raggiungere la fine del livello. Il game over era assicurato (anche se qualcuno in rete spergiura di esserci riuscito comunque). A soccorso dei giocatori venne però un altro bug che consentiva di attraversare una parete in teoria non superabile, e che permetteva di "tagliare" una porzione del livello. Ma ammesso di riuscire ad andare avanti sappiate che nello scontro successivo con un altro ED-209 esisteva la possibilità che questo diventasse invulnerabile.
Superato anche questo baco arrivavate al capolavoro: uno stage negli uffici della OCP dove l'unica cosa visibile erano gli sprite del protagonista e dei nemici! Infatti tutto il resto era rappresentato da simboli incomprensibili.
A tutti gli effetti era un livello completamente corrotto.
Tutto questo arrivò sia su disco che su cassetta e, pare, non venne risolto in nessuna maniera nemmeno nella successiva riedizione budget del gioco.

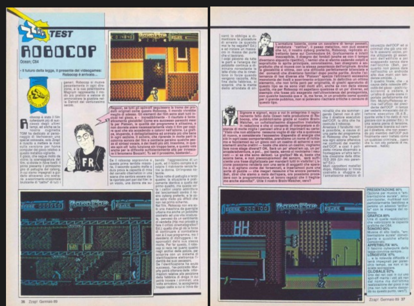


Il famigerato livello impossibile da finire nel tempo assegnato... se era un modo di Ocean per nascondere i bug successivi, un altro bug lo rese superabile. Insomma.. come dice il saggio: "chi di bug ferisce di bus perisce".



La sezione dell'identikit per me era molto divertente... ci farei un videogioco solo su quella!

LA STAMPA DELL'EPOCA...





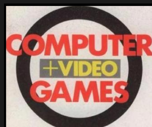
La recensione, con tanto di medaglia immeritata, compare su Zzap! a gennaio 1989.
L'articolo è lungo due pagine e contiene, oltre alla consueta pagella finale, ben tre commenti al gioco.
F.R. dice che "la *qualità del programma è altissima*" e che *"il sonoro… riprende in molte parti la colonna sonora del film..."* ora, se avete già letto quanto ho scritto nell'articolo qui intorno, queste frasi potranno sembrarvi decisamente discutibili… ed in effetti lo sono. P.G invece lamenta la scarsa originalità e la mancanza di violenza, ma sottolinea la qualità del lavoro e apprezza la "pesantezza" con cui si muove il protagonista… sarà, sapete già che il mio pensiero a riguardo è molto meno lusinghiero.
Per concludere M.E. è molto più critico e sembra decisamente non apprezzare lo scarso impegno nel proporre qualcosa di nuovo in questo gioco Ocean.
Nessun accenno ai numerosi problemi del gioco e un 92% con medaglia d'oro rendono questa una delle recensioni più scandalose nella storia della rivista perché convinse molti ragazzino dell'epoca ad utilizzare la loro paghetta un gioco pieno di difetti e impossibile da finire.
A questo si aggiunge anche la beffa: possibile che tre anni e mezzo dopo, recensendo la versione budget, Max non faccia il minimo cenno a tutte le magagne presenti nel titolo e gli assegni un bell'84%?
Come direbbe il prof. Fontecedro di Mai Dire Gol: "Disgustorama... disgustomatico!".




Qui a sinistra potete vedere invece la pagina dedicata al gioco della rivista inglese Zzap!64, uscita a marzo 1989.
Una sola pagina è sufficiente per descrivere e valutare il gioco, con due commenti molto positivi scritti: il primo sottolinea come l'atmosfera del film venga mantenuta nel gioco, seppure la difficoltà si attesti su livelli alti; il secondo invece indica come la scelta di non convertire l'arcade su C64 risulti alla fine aver premiato Ocean, anche se i fondali non brillano per bellezza, soprattutto nei primi quadri.
L'articolo è invece un sunto della trama del film e non entra nel merito della qualità del prodotto recensito.
Come già segnalato, anche in questo articolo di stampo inglese e nei relativi commenti non compare alcun accenno a bug di alcun genere o problemi con livelli insuperabili i completamente corrotti. Amen.
Nella tabella finale spicca il fatto che la parte audio non abbia colpito nel segno portandosi a casa un misero 73% (contro il 90% di quella italiana). Il gioco viene comunque valutato positivamente e la sua realizzazione merita ugualmente, a giudizio della redazione inglese, un bel 89%.




Su K a gennaio 1989 compare la recensione per Spectrum che riceve un voto pari a 807.
A prima vista sembra una valutazione più equilibrata, ma considerando il fatto che stiamo parlando di un valore che supera l'otto in pagella, devo ricordarvi che il gioco su Spectrum era decisamente meno godibile della versione per 64, soprattutto a causa della monocromia del quadro di gioco che rendeva molto difficile vedere chiaramente i colpi dei nemici.
Certo, qui non possiamo accusare la rivista di aver omesso problemi tecnici che minavano la fruizione del prodotto, come nel caso della versione C64, e considerando il livello medio di questa macchina, oltre ai i suoi limiti tecnici, Robocop può comunque rappresentare una valida scelta per i possessori di ZX.
Nel riquadro hardware si indica come parlato digitalizzato e accompagnamento sonoro siano presenti solo con 128K di memoria, così come il titolo venisse caricato tutto in un'unica volta. Chi aveva "solo" 48K doveva rinunciare all'accompagnamento sonoro e accedere ai vari livelli con un multiload.
Anche in questo frangente viene elogiata la scelta di Ocean di non seguire al 100% il coin-op, curioso però che vengano giustificate le differenze con il cabinato indicando che i programmatori hanno avuto accesso solo a prototipi della versione arcade della data East e che quindi è stata praticamente costretta a fare di testa sua.
Una versione un po' diversa rispetto a quanto oggi sappiamo riguardo alla questione.

Ritorniamo in UK e scopriamo come viene valutato il gioco su C+VG inglese visto che la testata non era ancora giunta nel nostro paese.
La recensione di Robocop arriva su questa rivista nel gennaio del 1989 e si concentra proprio sulla medesima versione appena vista su K, cioè quella per ZX Spectrum.
Nelle due pagine di analisi di C+VG, scritte da Julian Rignall, l'articolo si sofferma a descrivere il gameplay dei vari livelli (sparatutto, identikit e poligono) e conclude il tutto sottolineando come il gioco riesca a catturare l'essenza del film, definendolo il miglior tie-in ispirato ad un film mai pubblicato e, in senso assoluto, anche un ottimo gioco da non lasciarsi sfuggire. Voto finale 95% e medaglia di "Gioco del Mese".
Impropriamente viene però segnalato che tutte le versioni disponibili seguono il medesimo format, anche quelle 16 bit che, come abbiamo visto, sono in realtà molto diverse. Viene quindi consigliato di acquistarlo a prescindere dalla macchina in vostro possesso.
In tutta onestà mi sorprende aver letto giudizi così positivi verso un gioco che già all'epoca non era così indimenticabile sui computer Commodore 8 e 16 bit (cioè C64 e Amiga). Anche ripensando al contesto in cui uscì, tutto questo entusiasmo mi risulta ancora oggi fuori luogo. Sarà un mio limite? Sono così cieco di fronte ad un capolavoro? Non credo proprio.

Scansioni riviste: www.zzap.it (Zzap!); www.zzap64.co.uk (Zzap!64); www.archive.org (K e C+VG UK)



Tutto chiaro no?

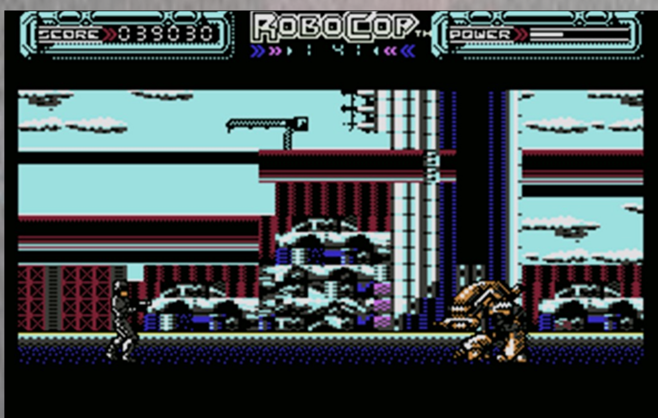


Ci sono voluti 16 anni per vedere come doveva essere davvero questo livello...

Una teoria (del complotto...) che circola in rete sostiene che il "tempo ridotto" del quinto livello fosse un espediente volutamente inserito da Ocean, imposto ai programmatori per nascondere la totale ingiocabilità del livello corrotto, in quanto non c'erano tempo e budget per rendere funzionante quella parte.
Potrebbe essere vero... ma quindi a cosa giocarono nella redazione di Zzap!, sia qui in Italia che in Inghilterra (per la cronaca la recensione inglese non assegnò medaglie, ma diede comunque un voto globale pari a 89%)?
Anche su questo punto c'è una teoria molto diffusa, cioè che



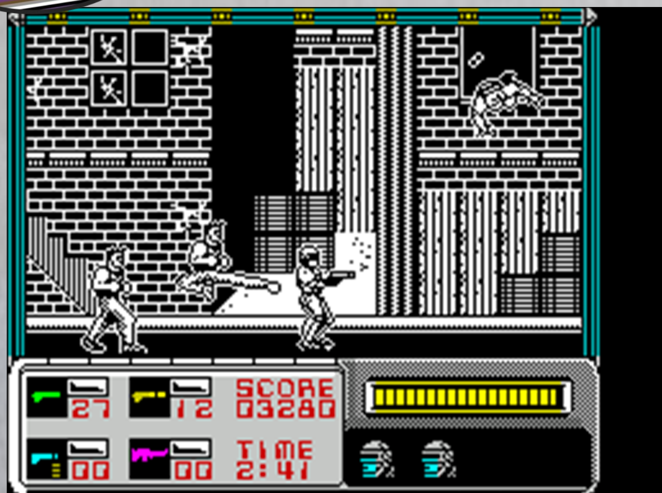
Come sempre la loading screen per C64 è un ottimo esempio di pixel art... e in questo caso fa pure pubblicità alla uscita in videocassetta del film!



Un altro scontro con l'ED-209 (il primo avveniva all'interno della OCP subito prima del livello buggato).



Scontro finale... da notare che se colpivate l'ostaggio la schermata si corrompeva parzialmente. Segno che l'ottimizzazione non era stata completata (e in fondo è comprensibile visto che nei piani di Ocean nessuno sarebbe dovuto arrivare qui).



Il gioco su Zx Spectrum (in pratica uguale anche a quella MSX).



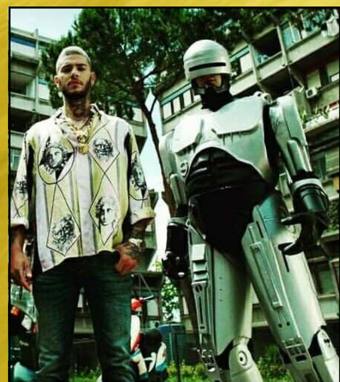
La versione Amstrad CPC.

QUESTO E' AMORE!!!





Ecco come l'antagamer Erik Lo Iacono ci ha dato prova tangibile del suo amore per il famoso poliziotto cyborg di Detroit nei commenti del post pubblicato su Facebook: la foto del cosplay di ROBOCOP da lui realizzato!
Ovviamente non ho potuto fare a meno di contattarlo per avere dettagli sulla sua opera e lui ha gentilmente risposto alla mia richiesta con qualche dettaglio in più: il costume è stato realizzato 6 anni fa, è realizzato interamente in lamiera di alluminio ed è stato martellato, saldato, e limato completamente a mano. Per tutti i dettagli Erik ha preso come riferimento una serie di fotogrammi del film, così da replicare nel modo più preciso possibile anche i minimi dettagli.
Per realizzarlo sono serviti tra gli otto e i nove mesi, ma lo sforzo è stato ampiamente premiato visto che lo ha portato a vincere prima il Modena Nerd nel 2015 e poi il Sam Marino Comics come miglior armatura.
Ha successivamente fatto varie apparizioni nelle fiere di fumetti e videogame fino a che, nel 2017, è stato contattato dai produttori di Emis Killa per prendere parte alla registrazione del video della canzone "CULT", dove compaiono molti sosia delle icone anni '80 e '90.
Qui potete vedere il videoclip appena citato e notare come il nostro Erik sia giustamente protagonista della scena per la maggior parte del tempo!





Ocean consegnò per la recensione C64 solo i primi quattro livelli, tagliando la testa al toro ed impedendo così che le magagne dei bug successivi a quel livello venissero alla luce.
Certo... anche in questo modo il nostro 92% e l'89% inglese non sono giustificati e alimentano i dubbi sull'onestà intellettuale della redazione italiana oltre che di quella inglese che, in effetti, trattava troppo spesso con i "guanti di velluto" i giochi a marchio Ocean.
La redazione italiana ha però un'ulteriore colpa, in quanto nel 1992, recensendo la versione budget, nessuno di questi problemi - ancora presenti - emerse minimamente nell'articolo. E sì che di tempo per provare il gioco, a quel punto, ne avevano avuto parecchio e la versione che - immagino - tenevano in mano fosse finalmente quella disponibile nei negozi. Il sospetto legittimo è che quindi le recensioni dei budget nella rivista - ancor di più nel suo ultimo periodo di pubblicazione - si riferissero a prove molto superficiali, basate per lo più su quanto già scritto nelle recensioni già pubblicate in passato.

Per la cronaca a risolvere i vari



A voi la versione PC MS-DOS CGA 4 colori... quella che Ocean sentì il dovere di programmare da zero per noi europei.

bug e fornirci una versione perfettamente funzionante di Robocop per C64 ci ha pensato il gruppo Nostalgia nel 2015, rimettendo mano al codice e recuperando il livello perso da una versione NTSC del gioco nel quale, incredibilmente, tutto funzionava regolarmente.
Oggi è liberamente scaricabile da internet, nel caso voleste provare il titolo così come sarebbe dovuto arrivare nei negozi.

Piccola curiosità finale del gioco: su MS-DOS esistono sia la versione USA di Data East che la versione riprogrammata da Ocean. Motivo? Probabilmente in Europa lo standard CGA (ignorato in USA) era molto più diffuso e costrinse l'etichetta inglese a farselo da sé. ■

AntaGamers

Al di là dei molteplici bug che hanno afflitto la versione commerciale per C64, così approssimativa da farci domandare ancora oggi come possa essere stata venduta in questa forma, e andando anche oltre agli entusiastici toni con cui il titolo venne accolto dalla stampa specializzata (in questo caso Zzap!), fingiamo per un attimo di trovarci di fronte solo al gioco pulito, senza livelli corrotti e glitch vari: Robocop per C64, nella sua forma più smagliante, merita di essere giocato anche oggi?
La mia risposta è, molto onestamente, no.
Su questo computer abbiamo infatti avuto modo di vedere negli anni una serie di titoli sicuramente superiori a questo, sia tecnicamente che a livello di meccaniche di gioco, quindi perché mai dovremmo investire del tempo su un gioco piuttosto anonimo?
Fosse uscito con un protagonista diverso e da un'etichetta meno "amica" delle riviste, credo che in pochi lo avrebbero considerato degno di un buon voto all'epoca… figurarsi oggi.



Fabio Addari
Io avevo la versione per MSX. Una ciofeca unica.
In bianco e nero perché non reggeva la grafica, e caricamenti da diversi minuti ogni volta che morivi, per una sola pallottola vagante che si distingueva a malapena bianca su fondo bianco. E sulla scatola c'erano le immagini della versione del bar. Peccato che fossi troppo piccolo per riuscire a comprendere che avrei dovuto farmi ridare i soldi indietro.

Alex Principato
La penso come te. E poi gli inglesi si stupiscono se il pubblico li ha abbandonati in massa, appena possibile, per passare alle console giapponesi…

Matteo Tencaioli
Quindi non ero io "cojone", ma loro stronzi. Mi sento meglio. Sono passati trent'anni, ma mi sento meglio. Grazie!

Silvano Cicatelli
Ce l'ho per C64, ma sto ancora aspettando che finisca di caricare la cassetta…

Emanuele Jemán Magrini
Ci ho giocato una vita su MSX.

Luca Bini
Bello su C64, i dettagli sono molti, rendono questo gioco meraviglioso



RoboCop 2

Non ho mai nascosto il mio amore incondizionato per il primo film di Robocop, vero cult del mio periodo fanciullesco, così come non ho mai fatto mistero che il gioco per Amiga mi abbia sempre lasciato freddo (per non dire proprio che mi faceva abbastanza schifo).
Con il secondo film della serie, diretto da Irvin "L'Impero Colpisce Ancora" Keshner, il rapporto si invertì. Ricordi molto bene quel giorno al cinema perché, a quanto ricordi, fu la prima pellicola che mi lasciò insoddisfatto. Una delusione che mi fece capire che "qualcosa" poteva andare storto anche nei film che attendevo con grandi aspettative: il mito Robocop + il regista del più bel film della trilogia di Guerre Stellari + la sceneggiatura di Frank Miller.
Robocop 2 DOVEVA essere bello! E invece…

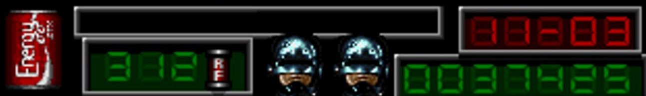
Così quando misi le mani sul videogioco non nutrivo grandi speranza, ma alla fine trovai un adattamento più che buono da parte di Ocean.
Questa etichetta inglese infatti era famosa per pigliare tutte le licenze dei film di successo (quelli che poi sarebbero stati identificati con il termine "Blockbuster") e buttarli sul mercato con conversioni la cui validità era costantemente un punto interrogativo. Si andava dalla "schifezza immonda" al "piccolo capolavoro", senza - sia beninteso - una logica precisa: poteva uscirti un esaltante "Batman The Movie" o un deludente "Danko", talvolta con notevoli distinzioni all'interno dello stesso titolo tra le versioni a 8 e 16 bit (e non sempre a favore dei computer più potenti).
Questo Robocop 2 non faceva eccezione e, diciamolo pure, era un caso ancora più unico: infatti le varie versioni programmate per questo tie-in furono molto diverse tra di loro. nel caso specifico quella Amiga, su cui focalizziamo la nostra attenzione, fu sicuramente la migliore.
Innanzi tutto da un punto di vista grafico il 16 bit Commodore venne usato con molta bravura: lo sprite principale del nostro eroe era grande, dettagliato, ben animato e dava un'impressione di "pesantezza" assolutamente pertinente al personaggio (tutto al contrario di quello del capitolo precedente).
Ah... dettaglio importante che mi è venuto in mente ora mentre ricordavo il primo capitolo ludico di questo franchise: Robocop 2, diversamente da Robocop, non era una conversione del gioco arcade (che pure uscì e che era tutta un'altra "roba").



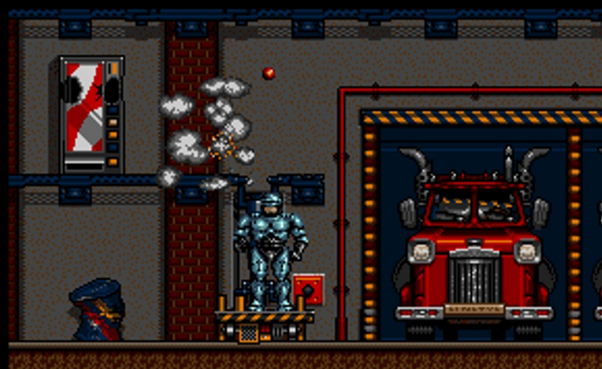
L'inizio del gioco.
Grafica pulita fluida e dettagliata. Si poteva chiedere di più all'Amiga? Non credo.

1990

Schermate di gioco **tratte** da: www.mobygames.com

Tra i livelli potevate vedere frame tratti del film... niente filmati... ricordate che il gioco stava su due dischetti? Vi siete abituati troppo bene oggigiorno!




Prendendo l'ascensore Robocop si metteva in posa per i fotografi. Ciò significava che non poteva sparare o saltare.
NB le nuvolette in alto rappresentavano la morte di un nemico: lo ammazzavamo così bene che si vaporizzava all'istante!

In questo gioco per Amiga l'unica "licenza ludica" offerta al gameplay fu che il nostro cyber poliziotto poteva saltare. In effetti era davvero difficile immaginare un carro armato ambulante del genere potesse interpretare il ruolo di un balzellante idraulico italiano, ma chiudendo gli occhi su questo compromesso necessario per un platform, va anche riconosciuto che in questa versione per Amiga si sparava parecchio.

I nemici erano numerosi, i livelli erano ampi ed impegnativi e, a ben vedere, ricordava parecchio il precedente "Batman The Movie" in termini di struttura.

E proprio riguardo alla struttura c'è da dire che questo titolo Ocean alternava varie tipologie di giochi come da tradizione dell'etichetta: se nel primo livello avevamo il platform appena citato, nel secondo livello c'era un puzzle game che vi vedeva impegnati a recuperare la memoria di Alex Murphy collegando i chip presenti nello schema, con l'unico vincolo di non poter passare sulle caselle già utilizzate (immaginatelo come una specie di variante di Snake), mentre nel terzo c'era un sezione di tiro al bersaglio in prima persona, con il classico mirino "alla Robocop".



La sezione puzzle in cui dovevate "passare" sopra a tutti i chip con la lucetta rossa senza calpestare la vostra "scia".... quindi occhio a non chiudervi la strada da soli.

Bella sulla destra la foto che pian piano tornava nitida con il progressivo sblocco della vostra memoria.

Queste tre tipologie di livello si ripetevano poi ancora una volta, giungendo poi allo schema finale, ancora platform, che terminava con una lunga boss fight



La sezione di shooting. Ammetto che talvolta non era così chiaro se le sagome fossero ostili o innocenti, ma chissà... magari era un problema solo mio.

contro "Robocop 2".
Tali alternanze di generi risultarono molto azzeccate e in linea con il personaggio e con quanto visto nei primi due film della serie.
Non lo abbiamo ancora detto ed è bene segnalarlo: dietro a questo gioco c'era il team chiamato Special FX, noti in quel periodo per le ottime conversioni su C64 del tie-in "Gli Intoccabili" e per la conversione europea del coin-op Cabal, ma autori anche del pessimo (e già citato) gioco tratto dal film "Danko".
Un difetto del gioco? Forse la mancanza della violenza tipica anche del secondo film: i nemici morivano sparendo in una nuvoletta di fumo (giuro!) ed in generale non si vedeva una goccia di sangue. Un politicamente corretto comprensibile vista la necessità di "vendere" molto, ma poco in sintonia con il personaggio.
Riguardo alle altre versioni pubblicate, come accennato, esse variavano pesantemente a seconda della piattaforma su cui venivano giocate. Perfino quella per Atari ST risultò molto diversa, nonostante normalmente i giochi per questo computer fossero una copia di quelli Amiga (ok i maligni dicono - anche a ragione - che in realtà era quella Amiga che spesso veniva tirata "verso il basso" per la necessità di dover girare anche su ST).
Questa volta, invece, la versione Atari ST nelle sezioni platform aveva strutture dei livelli e grafica completamente diversi, mantenendo invece inalterate gli schemi puzzle e il tiro al bersaglio. E per quanto carina, la grafica "platform" non reggeva il



In alcuni punti della mappa dovevate sfondare la parete per poter proseguire (citazione più del primo film che del secondo).



La schermata introduttiva poteva forse essere diversa dalla locandina del film?



La versione Atari ST che, come facilmente visibile, è molto diversa da quella Amiga.



In questa foto il gioco su Amstrad GX 4000. Uno dei titoli più validi per questa console, potenzialmente interessante, ma uscita con almeno tre o quattro anni di ritardo sul tempo giusto per la messa in commercio.

confronto con quella del computer Commodore.
Totalmente diverso invece il Robocop 2 uscito per NES, in cui prevaleva la parte a piattaforme, con livelli completamente diversi (ed erano totalmente assenti puzzle e sezioni shooting).
Il gioco uscì proprio nel periodo delle scellerate console 8 bit, su cui Ocean in qualche modo credeva, e così Robocop 2 venne pubblicato su cartuccia per C64GS e GX4000 (niente dischetti o nastri questa volta per C64 e CPC), ma mentre sull'8 bit Commodore si trattava di un porting della versione NES (con l'aggiunta però dei livelli shooting in prima persona), sulla console Amstrad fu presa come riferimento la versione Atari ST, puzzle e poligono inclusi.
In tutto questo guazzabuglio di incroci, zitta zitta, uscì anche la versione per ZX Spectrum che, nella sua monocromia, presentava tutte tre le tipologie di schemi.
Certamente la versione Amiga fu quella, in tutto il lotto, che si dimostrò più bella. Ovviamente per goderselo appieno si doveva apprezzare la tipologia di gioco offerta, che era principalmente quella platform, e accettare alcuni compromessi sulla violenza e sull'agilità del nostro robopoliziotto.
Ancora oggi, per alcuni, su Amiga fu un bel gioco, mentre per altri venne sopravvalutato. La verità forse sta nel mezzo, dato



Ecco a voi Lego Robocop... ah no... scusate... questo era il gioco su C64GS.
Ed essendo uscito solo in cartuccia dubito che in molti lo abbiano giocato in Italia.



Giustamente è il caso di mostrarvi anche la versione per NES... in particolare notiamo l'intelligenza del nemico che cerca di prendere a calci un armadio di metallo ambulante (o forse sta urinando sui piedi di Robocop, cosa che comunque non lo renderebbe molto più intelligente).



LA STAMPA DELL'EPOCA...





Ecco a voi la recensione pubblicata a dicembre 1990 da TGM proprio per la versione Amiga che oltre a dedicare al gioco la copertina del numero, lo analizza lungo due pagine di review (con tanto di errore nella foto piccola, che così a occhio, sembra essere Moonwalker per MegaDrive). Nell'articolo si parla un po' del primo film e dei vari quadri presenti nel gioco, mentre è nel commento che si entra più nel dettaglio e si analizza il risultato finale che, già con la prima frase del riquadro, lascia trasparire un giudizio più che positivo: "*beat'm up giocabilissimo e con un'innovativa sezione puzzle*"!
Elogi anche alla grafica, alle animazioni e al comparto sonoro.
Il vero difetto riscontrato è però dato da una scarsa originalità del prodotto, con particolare riferimento allo schema del poligono
Punteggio finale: 91% e Star Player... giusto riconoscimento o voto un po' troppo alto?
Per quanto mi riguarda un 85% sarebbe stato meglio bilanciato.









A gennaio '91 Zzap! si concentra, giustamente, sulla versione per cartuccia C64GS (ma come sappiamo utilizzabile su tutti i C64 in commercio). Dal bollino "gioco caldo" in prima pagina possiamo già aspettarci un voto vicino al 90% ma nella pagina finale rimaniamo con il dubbio, perché tutta la tabella sparisce nel nulla! Infatti per uno sfortunato errore di stampa il riquadro risulta completamente vuoto!
Non ci resta che leggere i commenti dei redattori che fanno trasparire un elevato entusiasmo.. forse pure troppo. Vedendo che si tratta di una traduzione della rivista inglese e conoscendo un po' i rapporti di quella redazione con la Ocean, il dubbio circa l'effettiva bontà del gioco un po' mi viene. Peraltro recuperando l'originale è divertente vedere come in Italia dovettero un po' riadattare quella recensione, in quanto includeva al suo interno sia la versione C64GS che quella Amiga.
Il mese successivo arriva su Zzap! anche la versione per GX4000 che, in questa occasione, sembra essere stata analizzata dalla redazione italiana. La maggior critica mossa a questa incarnazione di Robocop 2 è la sua eccessiva difficoltà, ma viene molto apprezzata la resa grafica e la realizzazione tecnica del gioco su questa macchina. Comunque sia il GX4000 si porta a casa un bel 89%, mentre viene finalmente palesata anche la votazione del C64GS, che prende un bel 90%.



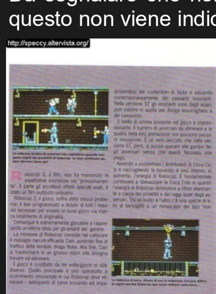






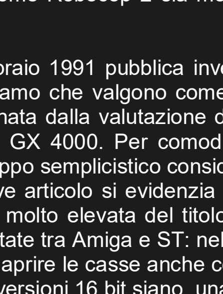


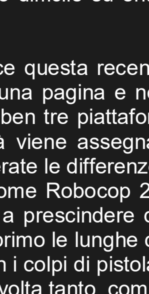
Su C+VG la prima recensione a comparire è quella per GX 4000 a gennaio 1991, proprio sul "numero uno" italiano della rivista.
L'analisi si protrae per ben tre pagine, con numerose foto e un box che informa il lettore anche dell'esistenza del gioco su altre piattaforme
Il commento finale evidenzia l'ottima grafica prodotta dalla console Amstrad, ma segnala anche come i controller della macchina si siano rivelati molto imprecisi nel recepire la diagonale della croce direzionale, una carenza hardware che rende molto più difficile il gioco. Nonostante questo la redazione gli assegna un buon 80%, facendo anche presente che essendo il programma su cartuccia risultava molto più godibile non dovendo attendere alcun genere di caricamento. L'update per altre piattaforme arriva sul C+VG di marzo (n.3) con le valutazioni per ZX Spectrum (di cui non vene pubblicata nemmeno una foto) che riceve un 83% e per Amiga che prende un 85%. I voti assegnati fanno quindi pensare che entrambe siano superiori a quella per GX 4000, ma personalmente sul reale valore di quella per ZX Spectrum avrei qualche legittimo dubbio. Nulla da dire invece sul globale per il 16 bit Commodore che, come detto qui sopra nel commento a TGM, ritengo fosse il voto più corretto per quel computer.
Da segnalare che nelle poche righe di recensione viene segnalato come Robocop 2 sia molto difficile su entrambe le piattaforme, ma questo non viene indicato come un vero e proprio difetto.











K a febbraio 1991 pubblica invece questa recensione su due "metà pagina" (diciamo che valgono come una pagina e non ci pensiamo più?), accompagnata dalla valutazione di ben tre piattaforme diverse: Amiga, ST e Amstrad GX 4000. Per comodità viene assegnato un salomonico 800 a tutte. Forse un po' troppo semplicistico considerate le differenze tra le macchine.
Anche in questo breve articolo si evidenzia come Robocop 2 manchi di originalità e si mette in guardia il pubblico circa la difficoltà molto elevata del titolo, a prescindere dalla piattaforma su cui si voglia affrontarlo. Interessanti le differenze notate tra Amiga e ST: nel primo le lunghe cadute non danneggiano il protagonista che può sparare verticalmente e aprire le casse anche con i colpi di pistola… cambiamenti di gameplay sostanziali che ci ricordano come le due versioni 16 bit siano, una volta tanto, completamente diverse!

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG); www.zzap.it (Zzap!) e www.archive.org (K)

1990





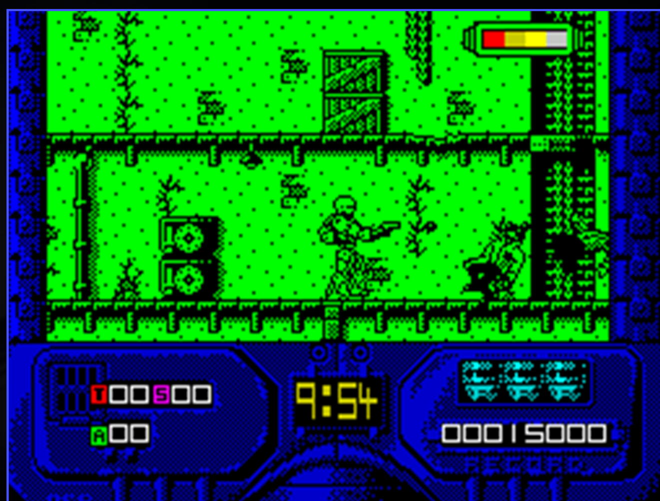
Eugenio Mah
Ahh... non lo ricordo solo io! Lo adoravo! Comunque giocati tutti (almeno i convertiti) su ST!
I Robocop non splendevano per tecnica su ATARI, ma cmq regalavano divertimento.
Il terzo avveniristico davvero, tranne l'ultima ridicola parte del combattimento...

Valerio Janus Camera
Giocato sul NES. Dovrei ancora averlo in mezzo alle altre cartucce.

Massimo Max Catania
A me piaceva molto! Ci giocai sul mitico A500 (che ho ancora)

Giulio Cesare
Ammetto di essere rimasto deluso, perché adoravo il coin-op (in sala giochi al mare ci ho passato un'estate intera) e speravo in una bella (o almeno accettabile) conversione; invece, una volta visto, il mio pensiero è stato: "oh no, l'ennesimo platform Ocean" e quindi l'ho saltato senza grandi rimpianti (e anche oggi, dopo averlo giocato tramite emulatore, non mi convince molto...).

Daniele De Tommaso
Giocato sul NES ed era uno dei miei giochi preferiti da bambino. Mi ricordo che c'erano delle parti puzzle,ma erano collocate in aree segrete all'interno dei livelli normali.



Cari amanti dello ZX Spectrum... questa foto di Robocop 2 è tutta per voi!

che ottimi platform per questa piattaforma ne sono usciti e certo Robocop 2 non era tra i migliori, ma neppure si può dire che fosse uno dei peggiori.

Curiosità:
- nonostante tutti gli accorgimenti operati, questo titolo entrò nella famigerata lista nera tedesca nota come "BPjS" (oggi "BPjM"), che includeva tutti quei titoli considerati "dannosi" e che ne limitava pesantemente la vendita in Germania. La cosa simpatica è che, pare, entrò in questo elenco nel giugno del 1992... un pochino in ritardo rispetto alla data di rilascio del gioco.
- Non centra nulla sul videogioco ma da tempo è in sviluppo un nuovo film di Robocop, scritto da Edward Neumeier, sceneggiatore del primo film del 1987. Verrà prodotto da MGM, il titolo sarà "RoboCop Returns" e sarà un sequel diretto di Robocop (Robocop 2, Robocop 3, serie tv, film per la tv, cartoni animati e reboot, non verranno minimamente considerati). Speriamo bene. ■



Limitiamoci a considerare il gioco su Amiga, visto che tutte le altre conversioni si rivelarono molto diverse tra di loro e quindi meriterebbero un discorso a parte (ST incluso).
Sul 16 Bit Commodore possiamo tranquillamente parlare di un titolo programmato con competenza, impreziosito da una cura grafica che raramente abbiamo avuto modo di apprezzare in questo genere di programmi. Basta già solo vedere l'animazione del protagonista per rendersi conto di quanto Robocop 2 sia superiore al predecessore su questa macchina. Stesso discorso vale per il comparto audio, con musiche ben realizzate ed effetti che evocano con grande precisione quelli sentiti nel film.
Peccato solo che su Amiga vi fosse un numero di programmi simili talmente numeroso da gettare il lavoro degli Special FX in un calderone nel quale era davvero difficile risaltare, anche perché, al di là dell'ottima realizzazione, il gioco aveva davvero troppi pochi spunti originali per risaltare. Detto ciò, pur non essendo una pietra miliare, tutti gli appassionati di piattaforme e shoot'em up dovrebbero recuperarlo se all'epoca non riuscirono a provarlo.



ZOOL

Un bel giorno alla Gremlin si misero in testa di realizzare un platform in stile cartoon che fosse ultraveloce e che potesse dimostrare le capacità dell'Amiga in un genere che le console dell'epoca (Super Nes e Megadrive in primis) sembravano dominare con porcosipini blu e idraulici baffuti.
Il risultato fu all'altezza dei propositi?
Beh… prima di svelarvelo, diciamo prima di tutto che il giocò che ne derivò fu lo Zool che vedete in queste pagine!

Nel gioco prendevamo il controllo di un gremlin alieno (no, non era una formica!) proveniente dalla dimensione N il cui compito era quello di superare sei mondi, divisi in tre stage ciascuno, per elevarsi al ruolo di "Ninja della dimensione N".
Ogni mondo era caratterizzato, come nei migliori arcade dell'epoca da un tema principale: dolci, musica, frutta, utensili da lavoro, giocattoli e fiera/circo.
Le recensioni dell'epoca parlavano però di sette mondi, ma non ho trovato riscontri sul settimo livello, a meno che non si riferissero al livello bonus in stile sparatutto orizzontale, considerandolo come livello a parte.
Il dubbio su tale numerazione comunque rimane.
Zool poteva correre, saltare ed arrampicarsi sui muri, mentre per distruggere i nemici a distanza si affidava al lancio di proiettili mentre per gli incontri ravvicinati poteva utilizzare una lama.
In pieno stile “Mario” era anche contemplata la possibilità di saltare in testa ai nemici per eliminarli.
Sparsi per i livelli potevate anche trovare i classici power up che permettevano al protagonista , ad esempio, di doppiarsi o saltare più in alto, oltre alle classiche vite in più o bonus capaci di ripristinare la sua energia.





La grafica era colorata e iperfluida... l'unico appunto che oggi potremmo muovere riguarda lo sfondo del cielo un po' "povero".

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Zool interagiva in maniera molto completa con le piattaforme: tra le sue specialità c'era anche quella di appendersi ovunque ci fosse un appiglio.



Il boss del mondo dei robot si affrontava in uno scenario un po' scarno, ma la concitazione del confronto non permetteva di farci più di tanto caso.

Abbastanza varie anche le opzioni disponibili, grazie alle quali si poteva selezionare la difficoltà del titolo, quanti "continue" avere (fino ad un massimo di cinque) e la velocità generale del gioco.

Peccato per la mancanza di una opzione per assegnare il salto ad un secondo tasto di fuoco, aggiunta che oggi avrebbe reso senza dubbio più gradevole giocare a questo titolo su Amiga .

Una caratteristica impossibile da non citare è però molto distante dalla qualità del gioco in sé, dal suo gameplay e dalle sue opzioni: mi sto riferendo al fatto che Zool fu spinto tantissimo alla sua uscita, al punto che forse si trattò di uno dei giochi più pubblicizzati del periodo e sul quale si generò un "hype" esagerato.

Il risultato finale di tutta questa



La sezione arcade a scorrimento a bordo di una "Zool-navicella"



SPOILER ALERT!!! Nel finale del gioco il ninja torna dalla sua adorata metà: qui è evidente che si tratti di una creatura verde, dettaglio che escludeva la possibilità che fosse una formica!
A trarre in inganno molti redattori fu la forma del corpo del protagonista e la sua divisa da ninja (e nessuno a chiedersi perché una formica avesse le orecchie, gli occhi e la pelle verde!



LA STAMPA DELL'EPOCA...



Qui a sinistra potete vedere le pagine di anteprima che TGM dedica a Zool sul numero di aprile del 1992.
Il dichiarato tentativo di creare un personaggio della caratura di Mario e Sonic traspariva in tutte le anticipazioni dell'epoca e questa non è da meno, segno che fu un discorso su cui Gremlin stessa insistette non poco in sede di comujicazione. L'articolo, in questo senso, si conclude proprio segnalando che l'intento di George Allen e Ade Carrs (già autori di Switchblade II) è proprio quello di utilizzare un motore di gioco che possa donare al gioco lo scrolling più veloce e fluido mai visto sui computer 16 bit.
Giusto per la cronaca nel riquadro a destra della seconda facciata si parla, tra gli altri, anche di un gioco Gremlin in produzione chiamato Flag e realizzato dai creatori di Lost Patrol: si trattava di uno strategico isometrico che venne presentato anche su altre riviste e che tenevo d'occhio perché sembrava potesse essere un titolo particolarmente interessante. Purtroppo Flag non venne mai terminato e rimase la classica promessa incompiuta.



La vera e propria recensione arriva invece due mesi dopo nel numero estivo di TGM che, guarda un po' il caso, sfoggia in copertina proprio Zool, annunciando l'articolo dedicato al gioco come una esclusiva della rivista che, in effetti, valutò il programma della Gremlin con molto anticipo rispetto alle riviste concorrenti.
L'articolo è lungo due facciate e il bollino TOP SCORE è già lì sulla prima a dirci che il tutto terminerà con un voto molto alto (beh, a dire il vero lo spoiler era già sulla copertina visto che viene definito con smisurato entusiasmo "*il platform dell'anno!*")
La firma al termine dell'articolo è di Marco Auletta che, come detto in altre circostanze, non è un redattore di manica particolarmente larga... ma in questo caso dimostra di apprezzare particolarmente Zool assegnandogli un bel 95% e definendolo un titolo "*praticamente da console*" per quanto riguarda grafica, gameplay, sonoro e velocità. La programmazione viene definita "*incredibile*" e il tutto si conclude con l'affermazione che su Amiga questo è senza ombra di dubbio il platform migliore disponibile sulla piattaforma. Beh, in effetti Superfrog e, soprattutto, Ruff & Tumble non erano ancora usciti.







Nel numero estivo di K , invece, trova spazio una semplice anteprima del titolo... rimandando a numeri successivi la recensione. E' interessante leggere come sia proprio lo stesso programmatore, George Allen, a dichiarare di non voler fare un clone di Sonic, ma "solo" un gioco platform veloce... peccato che il messaggio filtrato dalle riviste e portato ai giocatori suonerà un pochino diverso.
Alla fine la recensione della versione Amiga arriva solo nel numero di ottobre e K fu un pochino più tiepida rispetto alle riviste concorrenti nel giudicare Zool, dandogli un 871 su 1000. Sia ben chiaro, un voto del genere equivale a più di un otto e mezzo, che è comunque un risultato di tutto rispetto... ma secondo il redattore, Simone Crosignani, al programma della Gremlin manca qualcosa per renderlo davvero un "capolavoro". Tra i difetti vengono indicati la scarsa varietà di gioco e qualche rallentamento di troppo quando sullo schermo compaiono tanti elementi, mentre tra i lati positivi troviamo grafica e sonoro molto curati, scrolling fluido e giocabilità "da console". Interessante il paragone con Robocod - James Pond 2 - che viene ritenuto dal redattore superiore a Zool sia da un punto di vista grafico che di varietà di gameplay, perdendo il confronto diretto solo per quanto riguarda lo scrolling, unico elemento a risultare migliore in questo confronto tra questo ninja alieno e il famoso cyborg merluzzo.





Anche C+VG dedica al titolo una preview di una pagina nel numero estivo della rivista che, erroneamente, indica il protagonista come una formica ninja. Ora, già il fatto che tutte e tre le maggiori riviste italiane di videogame abbiano dedicato così tanto spazio al gioco dovrebbe farvi capire quanto Gremlin spingesse su questo prodotto.
Alla fine, per problemi non meglio specificati, il numero di C+VG che sarebbe dovuto arrivare nelle edicole a inizio di ottobre esce solo alla fine del mese, diventando un numero valido per due mensilità (ottobre e novembre). Anche per questo motivo la testata del Gruppo Editoriale Jackson fu l'ultima a recensire Zool, che comunque venne accolto con entusiasmo dal buon Paolo Cardillo che non esitò a definirlo "capolavoro" e ad assegnargli un voto pari a 95% e medaglia CVG HIT!. Doveroso segnalare poi che la rivista torna su questo titolo in occasione dell'uscita per PC nel maggio del 1993: a recensirla è ancora Paolo Cardillo con un 87%, voto inferiore a causa di uno scrolling meno convincente che su Amiga.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)



La versione per A1200 offriva questa schermata aggiuntiva prima di iniziare la partita.

pubblicità fu, come spesso accade in questi casi, quasi controproducente: il gioco alla fine era un titolo discreto, ma tale era l'attesa di un "capolavoro" che doveva "spaccare" che alla fine generò opinioni discordanti sulla sua effettiva caratura.
Alcune riviste assegnarono massime onorificenze al titolo (in Italia TGM e C+VG), mentre altre lo trovarono buono, ma nulla di eccezionale (in questo senso si schierò K). All'estero le cose non andarono diversamente, spaccando la critica in due.
In tutta sincerità è innegabile che il gioco fosse fluido, giocabile e veloce (per alcuni pure troppo!), ma è vero che nessun elemento innovativo gli permise di distinguersi, soprattutto nella memoria a lungo termine di molti giocatori, rendendo forse più condivisibile la posizione del secondo punto di vista.
Il titolo all'epoca venne ritenuto così ben fatto da essere incluso nelle prime confezioni dell'Amiga 1200, nonostante la versione AGA non fosse ancora pronta. In sostanza misero un gioco per A500 nel computer che lo doveva sostituire, una delle tante "follie" della Commodore di quell'epoca.

Per ironia della sorte (e per voglia di denaro della Gremlin), il titolo che avrebbe dovuto dimostrare la bontà dell'hardware Amiga finì per essere convertito poi su qualsiasi piattaforma disponibile all'epoca: su console arrivò per Megadrive, Super NES, Master System; su computer Atari ST, PC MS-Dos e sulle portatili Game Gear e Ga-



Come è ben facile notare, questa immagine della versione AGA dimostra che l'intervento sugli sfondi fu radicale... eliminando quel piatto cielo blu con qualcosa di molto più coreografico!



Ancora la versione 1200... e questa tastiera suonava davvero a seconda del tasto su cui saltava il protagonista! Immagino che più di qualcuno si sarà fermato e avrà provato a suonare qualcosa di sensato invece di proseguire nel gioco.





La copertina del gioco nella sua versione Amiga (richiedeva 1Mb di memoria).
Il retro della confezione riportava un "mega raspone autocelebrativo" al posto della normale descrizione del gioco che, per completezza, vi riporto qui sotto.
Poi ci si sorprende quando, installato il gioco, uno si poteva sentire un po' deluso.

meBoy.
Va detto che le versioni console subirono molti cambiamenti nei livelli (generalmente accorciati), con una nota di demerito che sembra dover andare al porting su SNES, ricco di bug e con una risoluzione inferiore alle piattaforme di pari livello.
Merita invece una menzione particolare la conversione su Master System che, pur dovendo rendere tutti i livelli molto più compatti, aggiungeva la possibilità di scalare le pareti, movimento del tutto assente nell'originale ma del quale si sentiva oggettivamente la mancanza.
Vennero poi rilasciate anche versioni specifiche per Amiga 1200/4000 e Amiga CD32, dotate di un numero di colori maggiori e sfondi più curati grazie all'utilizzo del chip AGA.
Nel caso della versione per la console 32 bit Commodore, si approfittò del disco argenteo su cui girava per sostituire totalmente la vecchia colonna sonora con tracce di qualità CD.

Zool vendette abbastanza da essere ritenuto degno di un seguito lanciato l'anno seguente e chiamato, con uno slancio di originalità apprezzabile, Zool 2.

E ora, come di consueto, alcune curiosità sul titolo:

Una volta all'anno, il mondo dei giochi è sconvolto da un gioco così sbalorditivo, così veloce, così grande, così impegnativo, così mega, così imponente, così vario, così incredibile, e così pieno di caratteristiche favolose e tratti sorprendenti, che chiunque lo guarda dice "E' LUI!"
Quest'anno non ci sono esenzioni, e quest'anno, ZOOL, THE NINJA FROM THE "Nth" DIMENSION, ALL'ENNESIMA POTENZA, è definitivamente "LUI!"



Cosa più unica che rara, di Zool esiste anche una seconda confezione, distribuita in Europa nel medesimo periodo, e che differisce dalla prima per l'illustrazione sul fronte scatola e per le immagini del personaggio sul retro. Il "pippotto" su quanto il gioco fosse meraviglioso, invece, rimase esattamente lo stesso!



Questi tasti che venivano colpiti al passaggio di Zool fungevano da check point in caso di morte. PS Questa immagine è tratta dalla versione Mega Drive del gioco.



Ed invece questa è la versione Super Nes, oggi tanto criticata su internet. Io personalmente non l'ho mai provata e non posso testimoniare se fosse così piena di bug e glitch.

- Il gioco viene ricordato come il primo titolo contenente un evidente sponsor all'interno del gameplay. Infatti nel primo livello del "Mondo dei Dolci", cioè il più visto dai giocatori (mica scemi alla Gremlin), erano ben visibili il marchio Chupa Chups e i lecca lecca stessi.

- Fu quasi messa in produzione anche una versione per C64, ma alla Gremlin valutarono che il mercato dei computer 8 bit era oramai agonizzante e preferirono cancellare la conversione.

- Molte recensioni e anteprime dell'epoca indicarono erroneamente Zool come una formica, al punto che Gremlin stessa fu costretta a fare un comunicato stampa per rettificare la diffusa imprecisione. Lo fecero però con ironia fingendosi un'associazione che si batteva per i diritti delle formiche e ribadendo che quel personaggio visto nel gioco non era una di loro. Il messaggio venne recepito e la correzione (con tante scuse) comparve sulle riviste del settore.

- l'idea di Zool venne al game designer George Allen dopo aver letto le critiche al suo precedente gioco, Switchblade II. Tali critiche indicavano nella assenza dei nemici un difetto di quel titolo. Tale appunto venne ben recepito perché quando giocate a Zool se proprio c'è una cosa con non manca sono proprio i nemici.



A dimostrazione della bontà della console che Sega aveva creato a metà degli anni 80, Zool trovava un'incarnazione più che convincente anche su Master System



E anche il Game Gear, come prevedibile, non se la cavava male... dovendo scendere a patti più che altro con le proporzioni dello schermo della portatile Sega.





Ovviamente la versione per Game Boy appariva ben diversa... ma non poteva essere altrimenti.
Comunque sia il gioco risultò molto godibile e ben fatto anche sulla monocromatica console Nintendo.

- Inizialmente i bonus vennero pensati come magie che potevano essere raccolte es utilizzate a piacere dal giocatore, ma alla fine si optò per un loro utilizzo più "arcade" con dei veri e propri power up che si attivavano nel momento stesso della loro raccolta. ■



Francesco Scala
Gioco di sicuro ben fatto e carino ma troppo pompato prima dell'uscita.
Secondo me l'Amiga col genere platform non andava d'accordo.

Valerio Janus Camera
Giocato su Amiga600. Me lo ricordo anche io sopratutto per l'associazione con la Chupa Chups.

Valerio Cardia
Mi stavo domandando quando avresti fatto una recensione su Zool! È stato uno dei miei preferiti, troppo forte. Io e mio fratello lo chiamavamo il "Sonic dell'Amiga" . Non so se ti ricordi , ma nel gioco di Nigel Mansell, anche quello della Gremlin, nei circuiti c'erano i cartelloni pubblicitari con il logo di Zool!

Eugenio Mah
Atari ST: bello! Poi su Atari non avevamo le conversioni del Team 17, quindi forse è stato davvero il migliore.

Gaetano Torti
Amiga CD32 e… crash all'ultimo quadro, maledetto!

Rocco Panariello
Non mi sono mai chiesto che animale fosse… ma all'epoca pensavo che l'aveva sviluppato la Chupa Chups.
Giocato su Intel 8086, DOS 5.0 e scheda video EGA...

Piero Case
Fantastico!! Io ero molto piccolo (forse per questo lo ricordo così bello) e ci giocavo sull'Amiga di mio fratello.

Mirko Loi
Complimenti per la esauriente recensione. Ci ho giocato su Amiga e ho ancora il poster da qualche parte. Non mi ha mai entusiasmato però.

Gabriele Sondrio
Anche io su Amiga 600, molto bello... Ma mi sa che con Sonic perdeva. Mi piaceva tantissimo la sponsorizzazione, ho sempre avuto una passione per i Chupa Chups!

Giulio Cesare
Indubbiamente bello da vedere, veloce, giocabile ma fin troppo frustrante (soprattutto il respawn continuo dei nemici e i boss di fine livello). Secondo me, Superfrog era IL platform Amiga per eccellenza, in grado di rivaleggiare con i migliori esponenti orientali del genere (anche Robocod, Chuck Rock 2, Arabian Nights e Soccer Kid meritano più di una menzione, comunque...). Tornando a Zool, l'ho comprato usato, ma avevo letto che nelle confezioni nuove fosse incluso un Chupa-Chups vero…

Karmy Santov
Anche per me sarà sempre una formica, una formidabile formica! ❤ Giocato Zool 1 e 2 su Amiga 500+, quanto mi divertiva questo titolo! Veloce e frenetico al punto giusto, un gioco che rimarrà nella mia memoria per sempre.

AntaGamers

Zool è uno dei primi esempi videoludici di come un buon gioco possa venire danneggiato da una pubblicità esagerata: Gremlin evidentemente puntava molto su questo titolo, ma in un eccesso di entusiasmo volle pomparlo talmente tanto che alla fine molti giocatori si chiesero se fosse davvero "tutto lì" il platform che avrebbe dovuto trasformare magicamente l'Amiga 500 in un Super NES o in un Megadrive. A rivederlo oggi ammetto che Zool risulta comunque veloce e discretamente giocabile, tanto che un appassionato di platform potrebbe tranquillamente trovarlo godibile anche adesso. Il problema vero è che quello stesso appassionato ha ora la possibilità di emulare o recuperare un numero davvero spropositato di macchine contenenti platform decisamente migliori e credo che Zool, in tutta onestà, non sia tra i primi dieci (forse addirittura venti) che dovrebbe recuperare da quel periodo storico. Tutto qui.

The Most Realistic Football Management Simulation Ever! ...

Championship MANAGER™ 93

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

La Più Realistica Simulazione di calcio Manageriale!...

Dopo il successo del programma inglese, finalmente disponibile la **versione italiana!** Tutti i club ed i giocatori del campionato Italiano '93/'94 per gestire la vostra squadra di calcio del cuore e portarla ai più gloriosi trionfi internazionali!!
"Dettagliatissimo database, realismo della simulazione, velocità" K980

AMIGA 1 Mega - Mouse richiesto
Raccomandato: drive esterno

IBM PC & Compatibile - 386 - VGA
Raccomandati: 2 Mega Ram, Mouse
Richiesti: disco rigido, driver memoria espansa

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
157 - 821177

Design and Programming: Paul & Oliver Collyer
Graphics: The Kremlin. Sound: Alastair Brimble. Produced by Kris Hall.
Published by Domark Software Ltd., 51-57 Lacy Road, Putney London SW15 1PR.

screenshot di gioco della versione inglese

DOMARK®
Champions of Sport

wipEout"

"Corse futuristiche su mezzi a levitazione, capaci di sfruttare armi e power up sparsi sui sei tracciati (più uno segreto) che compongono il gioco."

Descrivere così Wipeout potrebbe sembrare riduttivo, ma il gioco era esattamente questo.
Ciò che però lo rese così speciale non fu tanto il suo soggetto, quanto la sua realizzazione, sia estetica che sonora.
Da un punto di vista grafico, infatti, questo programma era qualcosa di inimmaginabile per i videogiocatori dell'epoca: quando lo vedevi per la prima volta in movimento l'impatto era pazzesco, più o meno era lo stesso effetto che avrebbero avuto due tir lanciati contro le vostre cornee: devastante!
Ma su questo aspetto torneremo tra poco.

Soffermiamoci prima di tutto sull'aspetto "uditivo"... beh... le musiche contenute in questo Wipeout erano semplicemente meravigliose e hanno girato per anni nei lettori CD di molti ragazzi dell'epoca (che forse le ascoltano ancora oggi pur essendo diventati padri di famiglia).
La colonna sonora era infatti basata principalmente su pezzi di musica elettronica realizzati da CoLD SToRAGE (alias Timothy Brian Wright), un artista che aveva accumulato già molta esperienza su titoli Amiga come Awesome, Agony e Lemmings... uno che sapeva il fatto suo, insomma.
E qui, bisogna ammetterlo, il suo lavoro raggiunse livelli pazzeschi: perfino chi non era fan sfegatato di questo genere musicale (esattamente come come il sottoscritto) dovette ammettere che non poteva esserci accompagnamento migliore per questo titolo.
Da notare inoltre che alcune versioni del gioco, come quella europea, vennero impreziosite con brani aggiuntivi dei The Chemical Brothers, Leftfield e Orbital.

Ma per tornare al discorso grafico, cosa possiamo dire del suo aspetto, soprattutto rapportato a ciò che la concorrenza offriva in quel periodo sui nostri televisori e monitor?
Bene, possiamo riassumere il suo impatto in una sola parola: RIVOLUZIONARIO. Punto.
Chiariamoci, non parlo del gioco in sé (comunque bellissimo), ma piuttosto di ciò che ha rappresentato per gli appassionati



Per l'epoca era certamente una bella grafica su PC, peccato che il confronto con quanto prodotto dai chip contenuti nella Playstation facesse sfigurare il tutto..



Oggi queste texture possono sembrare pixellose e piatte, ma in quegli anni la sensazione di avere un vero coin-op in casa propria era tangibile e… meravigliosa!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Era possibile pilotare la nave sia dall'interno…



... che dall'esterno (soluzione che ho sempre preferito!)

di videogame dell'epoca: un titolo dotato di una grafica 3D fluida, veloce, con effetti raffinati, texture di prima qualità e pixel magistralmente nascosti da filtri per l'epoca sconosciuti ai gamer. Finalmente i poligoni nudi e scattosi che noi giocatori avevamo imparato a sopportare su Amiga, ST, PC DOS, Megadrive e Super Famicom stavano evolvendo in qualcosa di incredibile… e non nelle sale giochi, luoghi nei quali eravamo sempre stati abituati a vedere l'apice tecnologico del videogioco, ma direttamente nelle nostre case!

Infatti per far girare tutto quel ben di Dio bastava una "semplice" Sony Playstation, una macchina che apparteneva ad un mondo console che gli utenti PC, fino ad allora, avevano sempre guardato dall'alto verso il basso.

Invece questo gioco (come tutto il progetto Playstation di Sony) era lì a dirci che non solo una console poteva battere i PC più potenti dell'epoca sul piano tecnico, ma poteva proporre giochi pari (se non superiori) anche ai coin-op appena usciti.

Un sorpasso che avrebbe portato alla estinzione delle sale arcade e avrebbe totalmente sovvertito il mercato del gaming anche su PC.

Ovviamente vi starete chiedendo cosa abbia reso, nel mio immaginario, questo titolo così "iconico" nel descrivere quel particolare momento storico.

Beh, semplicemente perché Wipeout uscì contemporaneamente anche per PC in una versione che mise a nudo tutti i limiti della tecnologia disponibile fino a quel momento sui nostri amati personal computer: la fluidità era inferiore anche facen-



Una immagine della versione Playstation lascia intravedere la qualità grafica migliore... per quanto la compressione della foto non aiuti.



E come ultima immagine vi presento la versione Saturn. Non male.. non benissimo. Un giusto mezzo più che soddisfacente!

PC CDROM

Non avessi mai visto la versione per Playstation, probabilmente la mia reazione sarebbe stata meno drastica. Non avessi visto il resto del software che attualmente gira su PC, magari Wipeout mi sarebbe anche potuto piacere (non ci sperate - anche se il beneficio del dubbio non lo si nega mai). Non avessi visto un singolo gioco bello per due mesi di fila, magari sarei anche stato contento di mettere le mani su Wipeout. Insomma, per dirla in parole povere, la Psygnosis questa volta ha davvero toppato. Ma dove pecca esattamente il suddetto gioco? Uhm. Di solito, i giochi divertenti sono realizzati maluccio, e quelli belli da vedere sono dei bidoni. Wipeout riesce nel mirabile intento di pescare da tutte e due le categorie: infatti è frustrante e tecnicamente scadente. La giocabilità non era eccezionale già sulla console Sony, anche perché era necessario superare lo scoglio iniziale costituito dalla particolare risposta del mezzo ai comandi e dell'ostico stile di guida necessario per compiere qualche progresso. Per tutta la durata della partita il computer tenta costantemente di buttarti fuori, di ricordarti chi è che comanda, di farti tornare a rispondere al telefono, a farti scrivere le recensioni o a far finta in genere di lavorare. Alla lunga, una volta "preso il controllo del mezzo", vincere le gare risultava gratificante, e lo sforzo veniva alla fine premiato con un po' di soddisfazione. Questo su PSX. Su PC, invece, è ancora più dura: la mancanza di fluidità (provato su Pentium 90, notare), l'aspetto approssimativo e confuso della grafica e la risposta peggiorata contribuiscono a creare un cocktail esplosivo che prima o poi vi indurrà a prendere a pugni il monitor. La giocabilità, quindi, viene influenzata dalla qualità della tecnica: che dire di una scattosità generale (non serve abbassare il dettaglio), di una conversione della grafica assolutamente ridicola (ottenuta probabilmente convertendo la grafica a 24bit del Playstation con qualche routine scadente, tanto valeva ridisegnarla da zero per ottenere un risultato decente), di una gestione dei poligoni altrettanto approssimativa (i tracciati sembrano alle volte "aprirsi")? Almeno il sonoro gli è riuscito bene: le tracce audio del CD sono belle cattive (una specie di techno "alternativa", non facile ma godibile)(in Inghilterra la colonna sonora è perfino disponibile come CD musicale. NdMax) e gli effetti sono tutto sommato a posto. Insomma, Wipeout avrebbe potuto essere un bel gioco, se solo i programmatori avessero tentato di fare un gioco per PC e non una semplice conversione da Playstation. Sembra poi che propri costoro stiano - ahinoi - lavorando a quella di Ridge Racer...



TGM si dedica alla versione PC nel numero 81 del dicembre 1995 con una recensione dell'inflessibile Marco Auletta: il risultato è un 79% piuttosto severo ma, in fondo, giusto.
Non esiste on-line scansione di quel numero e quindi, per l'occasione, ho recuperato almeno il commento grazie al mio scalcinato scanner. Vale la pena di essere letto perché riassume in realtà i problemi che un PC "pre-3Dfx" aveva con qualsiasi titolo convertito da Playstation.
Ok, ad essere onesti, qui il problema fu ampliato un po' anche da una conversione abbastanza pigra,
Per la cronaca in questo numero di TGM compaiono anche le recensioni di Hexen, Caesar 2, Navy Strike, Rayman, Rebel Assault 2 e The 11th Hour: tutti giochi molto diversi tra loro, ma utili a capire quale fosse la concorrenza sul mercato e il momento storico che stava attraversando il PC.

dolo girare su macchine dotate dei processori più veloci del momento (che - ricordiamolo - costavano uno sproposito) mentre la grafica lasciava trasparire pixel evidenti ed effetti grafici molto meno rifiniti, figli di schede video che non avevano alcuna accelerazione utile per questo genere di giochi tridimensionali.

Paragonare le due versioni dava modo di capire quanto la console Sony fosse proiettata nel futuro o, se preferite, quanto i PC dell'epoca fossero ancorati ad una architettura inadatta per la direzione che il mercato stata imboccando.
L'unico appunto che si poteva fare al motore del gioco (a prescindere dalla piattaforma su cui si giocava) era un certo pop up degli scenari e del tracciato che non permettevano una vista "fino all'orizzonte".
Anzi, a dirla tutta in alcuni tratti graficamente più complessi, gli elementi della pista comparivano ad una distanza piuttosto ravvicinata.
A discolpa di ciò va riconosciuto comunque che questo era un limite che si manifestava spesso a quei tempi nei motori grafici e i giocatori, di conseguenza, non vi prestavano più di tanta attenzione.

Per il resto la trama ci vedeva impegnati a gareggiare nel campionato di corse antigravità F3600 nell'anno 2052, uno sport motoristico non solo molto veloce, ma anche molto violento visto che, tra i vari power up presenti sulla pista, alcuni permettevano anche l'utilizzo di mine, razzi o missili guidati.
Ad ogni corsa partecipavano due veicoli di quattro scuderie diverse, portando così il numero di partecipanti ad un totale di otto.
Come accennato le piste ufficiali erano sei, tutte ambientate sulla terra, mentre una settima poteva essere sbloccata al ter-

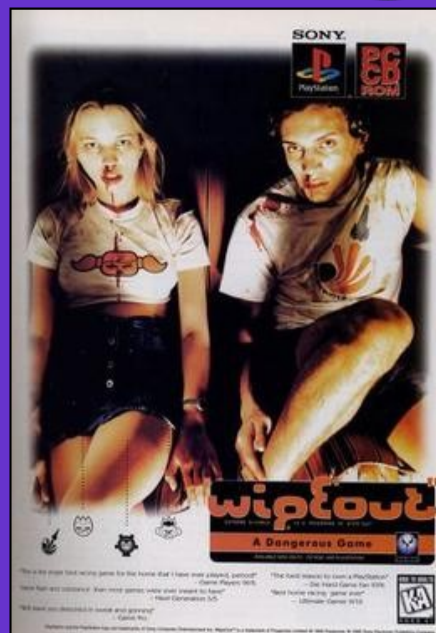

La copertina del gioco nella sua versione PC.

mine del gioco ed aveva luogo sul circuito di Marte.

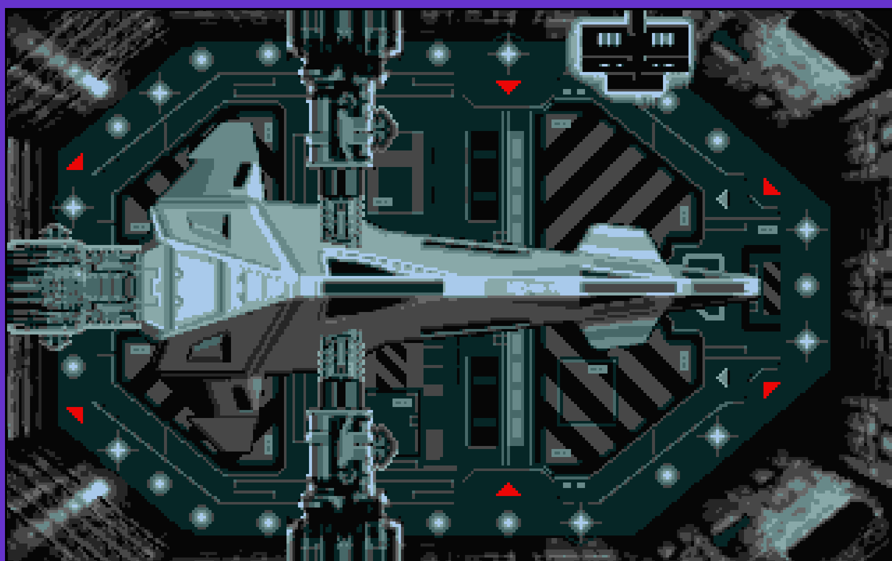
Per completare il gioco ci vollero quattordici mesi, con una produzione iniziata a metà del 1994 e basata su un'idea nata durante una conversazione tra due colleghi della Psygnosis, cioè Nick Burcombe (che diverrà poi il game designer del gioco) e Jim Bowers (che ne curerà invece la parte artistica).
Ah, se proprio volete sapere dove si trovassero i due quando chiacchierarono per la prima volta di Wipeout, sappiate che erano in un pub di Oxton davanti a qualche litro di birra.

Per dovere di cronaca ricordiamo anche che Wipeout nel 1996 arrivò sul Saturn con un porting che si andò a posizionare, sia per qualità grafica che per velocità, esattamente nel mezzo tra la versione Play e quella PC: considerate tutte le problematiche e i limiti di questa sfortunata macchina della Sega possiamo indicarlo senza dubbio come un ottimo risultato!

Inutile dire che il pubblico accolse il titolo acquistandolo in massa e che le riviste di settore non poterono che elogiare il risultato finale partorito da Psygnosis.
Uno dei difetti che comunque vennero sottolineati dai recensori dell'epoca fu quello relativo alla ripida curva di apprendimento dovuta alla particolare manovrabilità delle astronavi in gara: pilotarle al meglio richiedeva tantissimo impegno, cosa che teneva il gioco costantemente in bilico su quel sottile confine tra "sfida" e "frustrazione".
ma mentre su Play questo equilibrio reggeva alla grande, su PC, considerata la minore fluidità, la grafica più confusa e le risposte dei comandi meno reattiva, spesso la bilancia pendeva sul piatto della "frustrazione" minando il gioco alla base, cioè nella sua giocabilità.
Tutto questo, se ce ne fosse stato bisogno, dimostrò una volta in più che un titolo del genere non poteva rinunciare ad un comparto tecnico perfetto per poter coinvolgere il giocatore a dovere.

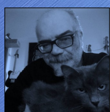


La pubblicità che tanto fece discutere all'epoca: secondo voi era effettivamente un po' troppo forte?


Wipeout su Amiga? No, questa nave del gioco Matrix Marauders, uscito su 16 bit Commodore e Atari nel 1990, venne realizzata proprio da Jim Bowers e fu la base da cui partì per sviluppare i (ben più noti) veicoli di Wipeout.

E ora qualche curiosità su questo Wipeout:
- Il team che realizzò il gioco era composto da 10 persone-
- Il nome del gioco è ispirato al titolo della canzone del gruppo The Surfaris, Wipe Out, pubbli-

IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI



Giocone! All'epoca quasi da orgasmo, sopratutto per la sensazione di fluidità e velocità e la colonna sonora pazzesca. Purtroppo anche lui invecchiato male come la maggior parte dei giochi di quella generazione.
Luogo comune da "antenne"? A me "purtroppamente" però sembra proprio così!

cata nel gennaio del 1963.
- La campagna pubblicitaria inglese venne molto criticata in quanto, per sottolineare lo shock dato dalla bellezza del gioco, la presentatrice e DJ Sara Cox sembrava vittima di un overdose
- Fu il titolo più venduto in Europa tra quelli che accompagnarono il lancio della console nel settembre 1995.
- Wipeout è visibile nel film Hackers del 1995, anche se il titolo del gioco non viene mai citato e le immagini relative al gameplay sono state pesantemente modificate per il film.

Vi lascio al riquadro in questa pagine per il mio giudizio sul gioco, ma non prima di ricordarvi che il franchise di Wipeout fu nuovamente rappresentativo dell'evoluzione tecnologica dei videogiochi l'anno successivo, quando il suo secondo capitolo, Wipeout 2097, si rivelò ancora più impressionante del predecessore e il suo porting su PC dovette attendere l'uscita della 3DFx per poter essere convertito degnamente sui nostri computer. ■



Dario Badagliacca
Grandioso gioco. A me ha fatto impazzire il 2, il primo era difficilissimo.

Francalanci Claudio
Quando giocavo a Wipeout all'età di sette anni mettevo il volume della TV a palla! Colonna sonora con gli attributi.

Carlo Pallavicini
Io lo giocai sulla Play e poi sul Nintendo64 e sinceramente il secondo mi sembrò molto più fluido della versione Playstation/Saturn, forse grazie all'hardware più nuovo.
Una spanna sotto comunque a F-Zero X che pur appartenendo allo stesso genere aveva tutt'altra cornice (meno zarro, più fantasy, inquadrato nel mondo Nintendo ma con una varietà di piloti-circuiti e una loro costruzione creativa che Wipeout non aveva assolutamente)

Vittorio Palmaresi
Wipeout e Playstation portarono i ventenni a giocare e a sentire il videogioco come una cosa figa. Si metteva Wipeout alle feste, era totalmente inserito nella "trainspotting culture".

Nicolò Pigazzi
Col senno di poi, la prima Playstation fu un qualcosa di meraviglioso: la seconda console più influente (dopo il NES) della storia dei videogames. Fu una "ri-rivoluzione" e fu addirittura più radicale. Giochi, pardon, bombe atomiche come Wipeout ne sono la conferma.

Simone Oliva
Giocai il primo Wipeout su PC, su una macchina bella potente grazie alla quale non avevo problemi di fluidità. Il pop up su schermo però era irritante, ma ho amato lo stesso il gioco imparando a padroneggiarlo da tastiera… e alla fine fu doppia soddisfazione.
Una partitina alla settimana ce la faccio ancora. Il 2097 rimane il mio preferito di tutta la serie, comprese le edizioni per le macchine successive Sony. Il primo Wipeout era fantastico ma non ti perdonava niente ed era molto esigente in termini di precisione, mentre il secondo era più...tutto. Da motociclista devo dire che, tra i videogiochi, era quello che mi dava di più la sensazione di avvicinarsi a quel momento di adrenalina pura che è una piega in moto. Se affetto si può provare per una manciata di bit allora io lo provo per Wipeout.



Ovviamente se dovessimo parlare solo della versione Sony Playstation il discorso sarebbe scontato: una pietra miliare da provare senza remore, pur con la consapevolezza dell'alto grado di sfida che il titolo richiede. Dovendo invece andare ad analizzare il titolo nella sua veste PC, come avrete capito da quanto scritto nell'articolo, il discorso si fa diverso e credo che su questa piattaforma sia il caso di saltare direttamente al secondo capitolo, quel Wipeout 2097 che tecnicamente riusciva (grazie alla 3Dfx) a tenere il passo della console Sony.
Magari potreste recuperare entrambe le sue incarnazioni (lasciamo da parte la versione Saturn) per constatarne le differenze, così da ricordare quanto il progetto Playstation fosse "avanti" e quale potenza potesse mettere sul piatto anche a confronto dei più costosi personal computer dell'epoca.

DISCWORLD

Entra
nell'universo magico
con una nuova avventura
di **Terry Pratchett's**

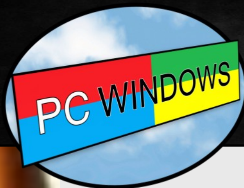
PC CD-ROM
IN ITALIANO

K VOTO
920





C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418



PROJECT I.G.I

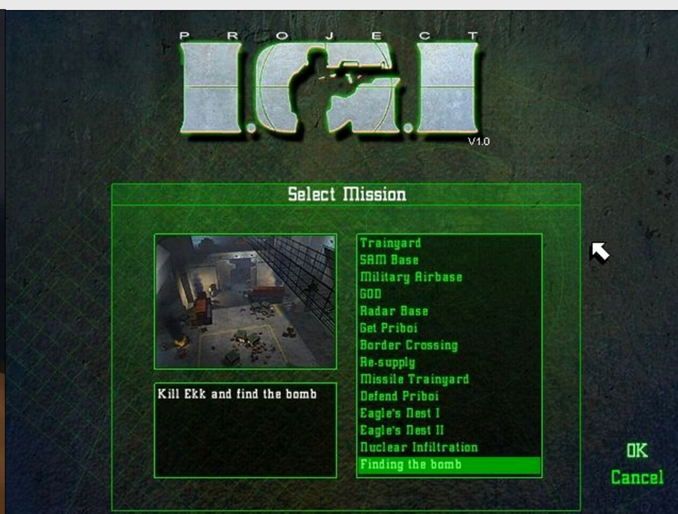
In un periodo in cui la maggior parte dei monitor poteva visualizzare mediamente una risoluzione di 1024x768 e i 17 pollici erano un sogno per molti giocatori, in un epoca nella quale i motori 3D potevano mostrare un numero limitato di poligoni e le texture avevano una definizione bassissima, in un momento nel quale non sapevamo ancora chi fosse Sam Fisher e il mondo attendeva il seguito di Metal Gear Solid sulla Play2, ecco che per PC usciva questo Project I.G.I., pubblicato da Eidos (sì proprio quelli di Tomb Rider e della serie Scudetto/ Championship Manager) e programmato da Innerloop Studios sul motore di Joint Strike Fighter.
Se non lo conoscete voglio subito rispondere alla domanda che potrebbe frullarvi nella mente: ci parli di questo Project I.G.I. perché era un gioco perfetto?
No… non lo era.
Se invece mi chiedeste se era un gioco divertente… beh, assolutamente sì… per me lo era!

Ma andiamo a vedere prima di tutto la storia che ci vedeva protagonisti: nei panni di David lewellyn Jones, soldato delle forze speciali, dovevate infiltrarvi in una serie di strutture militari e compiere varie missioni per sventare un attacco terroristico nucleare. Nulla di nuovo sotto il sole dei videogiochi dal punto di vista della trama, insomma.

Da un punto di vista di gameplay, invece, il titolo era a tutti gli effetti un FPS ma, al di fuori della moda dell'epoca per quel genere, pesantemente contaminato dall'azione "stealth".
Infatti ogni vostro passo doveva essere ben ponderato, ogni azione ragionata, la comprensione dell'ambiente e il modo migliore per approcciare determinate situazioni si rivelava fonda-



Siamo nel 2000... i poligoni sono pochi... le texture piuttosto grezze, ma ci bastava... eccome se ci bastava!



In questa schermata potevate scegliere la missione da affrontare.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



L'introduzione delle missioni utilizzava il motore del gioco... una quasi novità per un'epoca in cui spesso si utilizzavano grafiche 3D "pre-renderizzate".



Poteva forse mancare il fucile da cecchino? Ovviamente no... e bisogna dire che oltre ad essere potente e letale, era anche silenzioso!

mentale per aumentare le vostre possibilità di sopravvivere. Infatti già solo facendo scattare l'allarme, tutto diventava tremendamente più complesso in seguito all'intervento di numerose guardie di rinforzo pronte a spararvi addosso.
Quindi possiamo proprio dire che la parola d'ordine in Project I.G.I. fosse "discrezione": distruggere le telecamere di sorveglianza, uccidere le guardie da lunga distanza o con armi silenziate, aggirare i presidi armati senza farvi scoprire per raggiungere i vostri obbiettivi... tutto contribuiva a farvi sentire davvero in inferiorità numerica e in posizione di costante svantaggio.
Ad aumentare questa sensazione ecco arrivare poi una caratteristica del gioco (non configurabile) che, almeno all'epoca, venne molto criticata e che oggi, forse, sarebbe valutata molto diversamente: non si poteva salvare!
Il livello andava giocato dall'inizio alla fine senza possibilità di alcun savegame o checkpoint: in caso di morte si doveva ricominciare dall'inizio (non di tutta la partita, ma di quel livello... i programmatori erano cattivi sì, ma non così tanto).
Ogni missione avveniva di solito in uno scenario ampio che vi lasciava totale libertà di azione e di approccio... Immaginate ciascuno di essi come un piccolo "sandbox" nel quale la sensazione di essere "liberi" era sempre presente, insieme al terrore



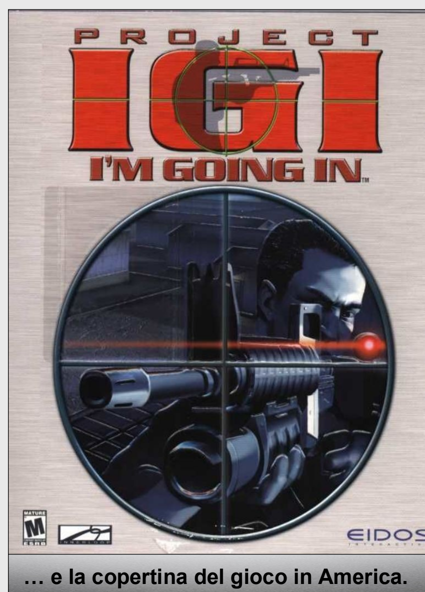
Un modo veloce per passare da un lato all'altro della base senza essere visto... almeno con i nemici ipovedenti che popolano questa base



Parte della missione passava sempre attraverso dei terminali da violare.



La copertina italiana...



... e la copertina del gioco in America.

di fare un passo falso e di buttare decine di minuti di partita.
Non era certo un "roguelike" puro, ma per quel periodo una scelta di design simile risultò sicuramente coraggiosa e innovativa. Forse addirittura troppo, dato che per molti quello era, ed è ancora, un difetto del gioco.
Per quanto mi riguarda l'impossibilità di salvare era stato proprio l'aspetto del titolo che mi aveva stregato maggiormente, dato che la tensione che si creava svoltando dietro ad ogni angolo era palpabile e le partite scorrevano davvero sul filo del rasoio.
Tutto questo, unito anche a quella libertà di approccio già accennata, distingueva questo prodotto dal resto degli FPS di quegli anni, spesso incanalati in lungi percorsi obbligati simili a poligoni di tiro piuttosto che a realistiche azioni militari.
Purtroppo un difetto grosso il gioco lo aveva: l'intelligenza dei nemici era davvero bassissima... a livelli di comicità involontaria molto elevata.
Certo all'epoca molti giochi non potevano vantare AI particolarmente raffinate... ma qui si esagerava, con soldati che rimanevano immobili dopo il primo colpo ricevuto, che non si allertavano pur vedendo accasciarsi un commilitone a pochi metri da loro (solo perché colpito con il silenziatore) o che non facevano una piega pur sentendo una telecamera esplodere sopra la loro testa.
Certo, se i nemici fossero stati troppo furbi la giocabilità ne avrebbe risentito (cioè vi avrebbero ammazzati in 10 nanosecondi), ma forse qualcosa in più si sarebbe potuto fare sotto questo aspetto.
Altra caratteristica che balza all'occhio (in parte legata proprio alla IA degli avversari) era la mira dei militari avversari, che potremmo definire totalmente randomica: in certe occasioni riuscivano a mancarvi pur sparando con un fucile a pompa da pochi metri, mentre due secondi dopo si rivelavano cecchini infallibili con un normale AK-47


Sorprendere un cecchino alle spalle e ucciderlo con una coltellata dà una grande soddisfazione, soprattutto perché poi il suo fucile sarà tutto per voi!


In basso a sinistra potete notare il grado di "ferimento" del protagonista: più è rosso, più sarà grave. Tornando a guardare il gioco vero e proprio, quello con il basco davanti a voi è uno dei soldati di rinforzo che intervengono in caso di allarme.



Giulio Cesare
Uno dei primi acquisti da neo-pcista... premetto che non ero ancora rientrato nel mondo di TGM, quindi "a scatola chiusa", basandomi solo su foto e descrizione nel retro della confezione come in epoca Amiga (nel 2001 non potevo nemmeno accedere a internet); inutile specificare che mi aspettavo tutt'altro, quindi l'ho disinstallato e rivenduto senza rimpianti…

Anthony Di Maggio
Ricordo che la possibilità di scegliere l'approccio, studiare il territorio prima di iniziare un assalto e la capacità di perforazione dei proiettili mi coinvolse come mai fino a quel momento. Per i tempi era un titolo da urlo.

Francesco Micali
E infatti l'ho avuto proprio allegato a TGM! Non ho mai particolarmente apprezzato però questo gioco, non mi coinvolse e lo giocai pochissimo.

Roberto Carraro
Allora mi ricordo bene di questo gioco che molti consideravano il tarocco di Metal Gear per PS 1.
Era per la sua epoca un bel gioco e ben realizzato ma effettivamente PlayStation era un passo avanti, erano gli anni che si diceva che il gaming per PC era morto (gaming che fu dato per morto o moribondo fino al 2007 circa diciamo).
Sicuramente aveva questo gioco aveva un gameplay molto interessante ci giocai parecchio anche se non mi va di ricordarlo come un capolavoro diciamo.

Tony Cefalù
L'unico gioco in cui non esistevano cheat. Bei tempi, anche io l'ho trovai nella rivista TGM.

da distanze siderali. Paradossalmente mi rendo conto solo oggi che era proprio questa imprevedibilità balistica a rendere ciascuna partita totalmente diversa dalla precedente e a farmi letteralmente vivere nel terrore ad ogni nuovo tentativo, pur avendo memorizzato gran parte del livello che stavo affrontando.

Comunque sia gli elementi innovativi e unici del gioco, uniti ad una realizzazione tecnica più che buona per l'epoca, furono in grado di far dimenticare a molti giocatori i "difetti" di questo Project I.G.I., presentando loro un titolo impegnativo e divertente.
Per contro molti altri gamer si stancarono presto del suo gameplay punitivo e lo misero in un angolo a prendere polvere.
Insomma, siamo di fronte al classico gioco divisivo che si amava o si odiava.

Come il pubblico, anche la critica internazionale fu divisa nel valutare il gioco. In Italia TGM assegnò un 85% a gennaio 2001, proprio nel primo numero in cui il sistema di voti della rivista venne tarato verso il basso, in quanto la redazione si rese conto di aver alzato troppo la media dei giochi recensiti con il passare degli anni. Considerato questo, quindi, fu una valutazione decisamente lusinghiera.

A livello di vendite il gioco andò bene, tanto da meritare un seguito che uscì tre anni dopo ma che, per varie ragioni, risultò pesantemente snaturato, almeno a detta di tutti coloro che avevano giocato entrambi i capitoli, soprattutto per la scelta di optare per livelli più chiusi e meno dispersivi.

Project I.G.I, per la cronaca, venne anche incluso al TGM del settembre 2002 come gioco allegato... quindi è possibile che molti di voi lo abbiano recuperato così, qualche tempo dopo la sua prima uscita, proprio grazie alla famosa rivista nostrana. ■

AntaGamers

Dipendesse solo dal divertimento che mi ha procurato negli anni, darei a Project IGI una bella AntaSilver, ma cercando di essere un minimo obbiettivo non posso ignorare il fatto che l'intelligenza artificiale dei nemici sia molto carente e che l'assenza di checkpoint/salvataggi nei livelli possa risultare molto frustrante per alcuni giocatori.
Se avete già provato il gioco, sarete già schierati dalla parte dei "pro" o dalla parte dei "contro", quindi il mio discorso è rivolto a chi non lo ha mai provato: se amate questo genere e all'epoca, per vari motivi, non lo avete provato il mio consiglio è quello di recuperarlo e tuffarvi nella sua assurda difficoltà, così che anche voi potrete decidere da che parte stare: gioco bello o gioco brutto? A voi la scelta.

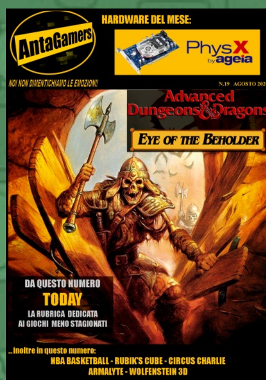
ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.

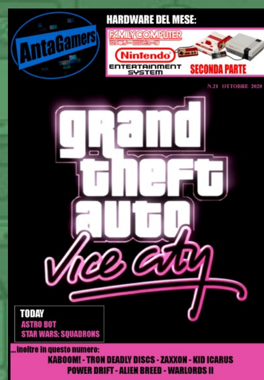


Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

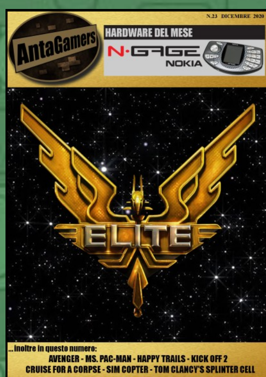
antagamers99@gmail.com











N.24 GENNAIO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

Microsoft SideWinder Force Feedback

RAINBOW ISLANDS

TODAY...
MOSS
HALO 3 e HALO 4

...inoltre in questo numero:
CHAMPIONSHIP SOCCER - THE RIDDLE OF THE SPHINX
PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA - UNIVERSE
KIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI
19, 20, 21, 22, 23 e 24?
PUOI SCARICARLI CLICCANDO
SULLE COPERTINE QUI SOPRA!

I VIDEO DEL MESE

Ecco a voi le dirette e i video del mese di febbraio di AntaGamers.
Per visualizzarle vi basterà cliccare sulla immagine a sinistra. Buona visione!



DENTRO IN 60 MINUTI
#04: WING COMMANDER III

Cambiamo un po' genere e in questa puntata vediamo e commentiamo assieme i primi sessanta minuti di un titolo che ha rappresentato un passaggio importante nella storia dei videogame... Il terzo capitolo della saga di **Wing Commander**!



EDICOLANTA LIVE
EGM N.2 - APRILE 2001 - II PARTE

Sfogliamo e commentiamo insieme **la seconda parte di questo numero di EGM** del lontano aprile 2001
Una rivista che ha avuto breve durata ma che, evidentemente, offre molti spunti di riflessione e che, grazie a www.retroedicola.com, oggi possiamo scoprire assieme.



DENTRO IN 60 MINUTI
#5 HALF LIFE: SOURCE [1998/2004]

Una pietra miliare della storia videoludica, qui nella sua versione del 2004, realizzata con il motore SOURCE, ma ancora molto fedele al prodotto originale uscito sei anni prima.
Perché **Half Life** fu così rivoluzionario? Cosa aggiunse agli FPS della sua epoca? Il titolo è invecchiato bene?



LA STORIA DEI VIDEOGIOCHI
#7 - VII GENERAZIONE

Chiacchieriamo con **Kenobit** della **settima generazione** di console domestiche, quella fatta di Play 3, Xbox360, Wii, DS e PSP!



OGGI PARLIAMO DI...
SCANSIONARE (E SALVARE) LE RIVISTE DI VIDEOGIOCHI

Tutto quello che volevamo sapere (e molto più) sul prezioso lavoro di scansione delle riviste di videogames fatto da Retroedicola Videoludica.
Ospite della serata: Mauro Corbetta.

DOMENICA 14 FEBBRAIO ore 18.00
OGGI PARLIAMO DI...




ospite della puntata:
FRANCESCO UGGA


OGGI PARLIAMO DI...
TI99/4A e MSX
In questa puntata parliamo di due computer molto particolari: il TI 99/4A e lo standard MSX.
Ospite della serata: Francesco Ugga di www.rebitmagazine.it.





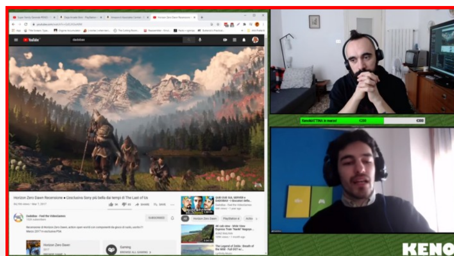
DENTRO IN SESSANTA MINUTI
#6 PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO [2003]
Raramente un reboot di un classico riesce ad eguagliare l'originale, ma questo Prince Of Persia: Le Sabbie Del Tempo non solo raggiunge questo obbiettivo, ma riesce addirittura a brillare di luce propria portando nel mondo dei videogame una serie di novità che influenzeranno molti titoli successivi.



EDICOLANTA LIVE
EGM N.2 - APRILE 2001 - III PARTE

Sfogliamo e commentiamo insieme **la terza e ultima parte pagine di questo numero di EGM** del lontano aprile 2001 grazie a www.retroedicola.com!

I VIDEO DEL MESE... IN GIRO PER LA RETE



KenoMATTINA - Con Dadobax parliamo di giochi del passato e del futuro-

Interessante chiacchierata sui videogames tra **Kenobit** e **DadoBax**. Tra i temi trattati vi segnalo l'utilità o meno dei voti nelle recensioni di videogames e il futuro del mercato, con una riflessione anche sul mondo VR a me tanto caro.



FACCIA a FACCIA con PS5 | PLAYSTATION 5: la recensione

Alessandro di **VR ITALIA** ci racconta la **nuova console Sony** dal suo punto di vista, utile per quando questa console "uscirà davvero" (leggete questa ultima frase con tutta l'acidità che la situazione attuale del mercato gaming si merita).

"Vita o morte sono divise da una sottilissima lama..."



"15 scenari esotici da esplorare, oltre 30 pittoreschi (ma purtroppo anche arcigni) nemici da sconfiggere, decine di trappole nascoste ed enigmi da risolvere... Prince of Persia ha indubbiamente tutti i numeri per diventare uno dei tuoi preferiti di sempre! Ma devi anche sapere che questo perfetto mix di avventura e azione si svolge interamente in tempo reale e in 3D, e che la cura maniacale dei dettagli e lo splendore degli scenari ti abbandoneranno a te stesso nell'antica Persia.
Sofisticati palazzi, caverne, labirinti, rovine mistiche, bizzarre fortezze...
Tutto è buono, nel Medio Oriente, per un sano (e mortale) duello spada a spada!
Sei pronto?"

Prince of Persia 3D

www.leaderspa.it

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Processore Pentium 233 con tecnologia MMX o superiore, Memoria RAM 64 Mb o superiore, 300 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4x o superiore.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI


The Learning Company
For Greater Knowledge

PC CD-ROM











"QUOTE"

Faccio parte della prima
generazione di registi
per i quali i videogiochi sono
stati una parte importante
della vita.
Li considero validi quanto
i libri o le opere teatrali
in termini di
proprietà intellettuale.

Paul W. S. Anderson
Scrittore, produttore e sceneggiatore



Per il mio biglietto da
visita sono il
presidente di una azienda,
nella mia mente
sono uno sviluppatore,
ma nel mio cuore...
io sono un giocatore.

Satoru Iwata
CEO di Nintendo [2002-2015]



IO SONO LEGGENDA

Il mio delirio finale di questo mese prende spunto dalla mia situazione familiare, cioè dal fatto che ho una moglie che non concepisce minimamente il concetto di videogioco.

Badate bene: non lo odia, non lo disprezza, non lo ritiene qualcosa che dovrei evitare, perché questo presupporrebbe già una certa conoscenza del tema, magari anche contaminata da luoghi comuni e preconcetti tipici di chi conosce l'argomento solo per sentito dire.

No, niente di tutto questo.

Semplicemente lei non afferra il concetto di "gioco" e non si capacita di come io non mi stanchi mai di stare davanti ad un monitor.

Comprende che è una mia passione e la accetta, ma appena cerco di condividere con lei una minima nozione dell'argomento si distrae subito, pensa ad altro, esattamente come quello studente a cui si cerca di far piacere una materia che proprio non interessa.

Ed in effetti è proprio in questi momenti che mi guardo allo specchio e mi chiedo se forse non sia io quello "strano", esattamente come avviene per il protagonista di "Io Sono Leggenda", un personaggio che, per la maggior parte del film, si ostina a credersi quello normale e a voler far tornare tutti gli altri come lui, non rendendosi conto che in realtà in quel mondo è lui il diverso (ovviamente se pensate al film di Will Smith, dovrete riferirvi al finale alternativo presente nel DVD, cassato dalla produzione ma molto più aderente al senso del romanzo).

A questo punto mi fermo e penso che una vita senza videogiochi può esistere.

E se fosse quella la vita giusta da vivere?

Per un attimo immagino a cosa avrei potuto dedicare tutto il tempo libero che ho immolato nel nome dei videogiochi e… sì, lo ammetto: avrei potuto spenderlo in tante altre attività interessanti che, per il pensiero comune, sarebbero state socialmente più accettabili.

Ma alla fine c'è davvero tanta più nobiltà e rispettabilità nel coltivare un orto in giardino, nel fare escursioni in montagna, nel riparare vecchi motori in garage o nel leggere decine di libri di filosofia?

Ecco… alla fine giungo sempre ad una sola, ineluttabile, conclusione: qualsiasi cosa ciascuno di noi fa del proprio tempo libero è affare solo ed esclusivamente suo e di nessun altro.

Sembra banale e scontato detto così, ma in realtà non lo è affatto, soprattutto per chi, come noi, ha deciso di dedicarsi ad un passatempo che subisce ancora molti giudizi basati su preconcetti e luoghi comuni.

Certo, è innegabile che la nostra è una attività sedentaria, ma per certi aspetti è anche un modo valido per mantenere allenati i riflessi, esercitare la mente e tenere sveglio il nostro cervello.

Però devo proprio ammettere che vedere questa indifferenza di mia moglie (all'epoca ancora fidanzata) è servito a farmi capire che "giocare e basta" non era più sufficiente, che tutto ciò che avevo accumulato in tanti anni di passione videoludica doveva in qualche modo trovare uno sfogo creativo da condividere con altri appassionati.

E' così che è arrivata l'idea di AntaGamers, della sua pagina Facebook, dei lunghi post sui giochi, delle dirette e, alla fine, di questa rivista.

Perché purtroppo è vero che gli appassionati simili a me sono una minoranza e che il mondo dei "normali" che mi circonda non vede i videogiochi come li vedo io.

E' forse questo il motivo per cui ho voluto cercare con questa iniziativa chi vive questa passione nel mio stesso modo?

Lo ho fatto per sentirmi meno scemo quando mia moglie mi guarda giocare e scrolla mestamente la testa?

Ho creato tutto ciò per sentirmi meno solo quando in rete leggo le opinioni di sedicenti giocatori che non sanno minimamente cosa sia la "passione" per questo mondo? Forse.

O magari, più semplicemente, ho fatto tutto questo solo per trovare altre persone con le quali poter dire: "NOI SIAMO LEGGENDA"! ■

L'ALTRA COPERTINA...



N.25 FEBBRAIO 2021

HARDWARE DEL MESE:

SEGA Master System



wipEout

...inoltre in questo numero:

MARIO BROS. - THUNDER CASTLE - ROBOCOP 2
ZOOL- WIPEOUT - PROJECT I.G.I.





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com